MASTER GAMES®

] #17

] 10-11 / '99
] година 2 ISSN 1311-1221
] Цена: 7.00лв. [7000лв.]
] Цена без CD: 2.70лв. [2700лв.]

+ [DEMO] rayman 2
+ [DEMO] jane's usaf
+ [DEMO] delta force 2
+ [DEMO] unreal tournament

+ вашето любимо 'геймърско дело'

настолно четиво на заклетия геймър

най-четеното списание за компютърни игри в България

aoe 2: the age of kings [9/10]
driver [9/10]
septerra core [8/10]

MG CD #17

RAYMAN 2

UNREAL TOURNAMENT

Leagacy of Kain: Soul Reaver



10-11 / 1999

-HOT GAME DEMOS-

Age of Wonders, Codename Eagle, Delta Force 2, Hype - The Time Quest, Jane's USAF, Leagacy of Kain: Soul Reaver, Rayman 2, Sid Meier's Alien Crossfire, Tachyon: The Fringe, Tarzan Action Game, Unreal Tournament

-HOT GAME NEWS-

Atlantis II, BattleZone II, Carmageddon 2000, Dark Reign 2, Faust, Half Life: Opposing Force, Hostile Waters, Interstate 82, Soldier of Fortune, Star Trek: Hidden Evil, Star Trek: Voyager, SWAT 3, Vampire: The Masquerade, Warcraft 3

-PATCHES-

Dungeon Keeper 2 Bonus Pack [#1 + #2], Dungeon Keeper 2 v1.51, Half-Life v1.0.1.3 from 1.0.1.0, Hidden & Dangerous v1.1, Jagged Alliance 2 v1.04, Kingpin v1.2, Sin v1.05, StarSiege v1.004 from 1.000, StarSiege: Tribes v1.8, Warzone 2100 v1.07

-CHEATS-

Alien vs. Predator ["Director's Cut" + Cheat Mode + Trainer], Alpha Centauri [Savegame Editor + Trainer], Baldur's Gate Trainer, Colin McRea Rally [Game Hack Module + Trainer + Config], Dark Reign [+ Money Cheat v1.2 Final + Trainer], Delta Force [players file with all missions + Trainer], Diablo [Cheater + Trainer + UHS Module], Dungeon Keeper 2 [Blutpatch + Levels Cheat + Trainer], Ed Hunter Trainer, Grand Theft Auto [+Editor], Hellfire [Barbar Multipalyer Modus + Game Hack Module + Items], Hercules Game Hack Module, Hidden and Dangerous Trainer, Cheater for Battle Isle 3 Spielstande, Magic Trainer for: Grand Theft Auto v1.2, NICE2 [all tracks + savegame], SID MEIER'S CIVILIZATION II UNCHEAT UTILITY, StarCraft [Game Hack Module + Character + Trainer + Unit Cheat], Grand Theft Auto [Trainer V1.6 + True Cars], True Cars for Grand Theft Auto v1.2, C&C 95 [UGE Modules, X-Beyond the Frontier Savegame Editor

-SOLUTIONS-

Drakan: Order of the Flame, Final Fantasy 8, FF Adventure, Goldeneye Agent, Lands of Lore 3 [+ Guide], Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes, Metal Gear, 500 GP, Shadowman, Star Ocean - Second Story [#1 + #2 +#3], Tekken 3 + Secret Tekkeniques, The Goonies 2

-FAQ's-

Batman Returns FAQ v1.0, C&C: Red Alert Hints & Tips, GRAND THEFT AUTO 2 UNOFFICIAL FAQ, Legacy of Kain: Soul Reaver Extras, Legend of Legaia Walkthrough, Metal Gear Solid Rankings, RESIDENT EVIL 2 PC WALKTHROUGH MISSION B WALKTHROUGH GUIDE, RULES SHEET: CONGO, Secret Items and Areas for "Legacy of Kain: Soul Reaver", SHADOW MAN SECRETS FAQ VERSION 1.0, Shadows of the Ninja, STAR OCEAN: THE SECOND STORY BATTLE SKILL/TALENT FAQ, STAR WARS EPISODE I - RACER, Sword of Hope II, The Unofficial Forrest Law Guide - Tekken 3

-SHAREWARE-

Winzip 7.0, WinRAR 2.60 Beta 3, Windows Commander 4.01, WinAmp 2.50c Complete, Universal Game Editor v1.0, UHS Reader for Windows 95 v4.00, UHS Reader for Windows 3.1 v4.20, Scorpions Cheater v11.0, PKZIP for Windows 2.70, MAGIC TRAINER CREATOR 1.27, Icon Forge 4.5, GameHack 1.0, GAME WIZARD 32 v 3.00, FAR 1.62, Axialis AX-Cursor 4.5

-PROGRAMS-

GAME WIZARD 32 v 3.00, GameHack 1.0, MAGIC TRAINER CREATOR 1.27, Scorpions Cheater v11.0, UHS Reader for [Windows 3.1 v4.20 + Windows 95 v4.00], Universal Game Editor v1.0

MICRO NEWS

Обявен е Icewind Dale. От Black Isle Studios официално обявиха следващото си RPG, Icewind Dale. Играта се очаква да се появи на пазара следващата пролет и ще използва engine-а на Baldur's Gate. Сюжетът на играта е предназначен за любители на авантюри, които да поемат едно трудно пътешествие към центъра на света, за да се борят със силите на ЗЛОТО. Feargus Urquhart от Black Isle Studios обясни, "Нашата идея беше да вземем engine-а от Baldur's Gate и да създадем нещо още по-добро от AD&D. От друга страна искахме да създадем нещо, което да напомни на всички фенове на жанра за легендарната "Tomb of Horrors", където на всяко зъбче ги дебне някакъв капан."

EA Sports коментират предстоящото си заглавие FA Premier. След като обявиха, че F.A Premier League Football Manager 2000 ще се появи на бял свят още този месец, EA Sports наблегнаха, че това е уникална игра и е просто задължителна за всички любители на футбола. Само с едно натискане на бутон можете да променята тактиката и стратегията на игачите си.

GTA 2 е следващото златно заглавие. От Take-Two Interactive Rockstar Games обявиха, че Grand Theft Auto 2 е поредното златно заглавие на фирмата и ще бъде гарантирано за PC и Playstation на 22-ри октомври. В Европа играта ще се разпространява в Game Boy Color версия, както и в PC и PSX формат.

Virgin остава със старите си шефове!. Двамата шефове на Virgin Interactive, Peter Bilotta и Tim Chaney съобщиха, че остават начело на фирмата, въпреки че контролния пакет на Virgin беше закупен от Titus. И двамата са убедени, че с новият основен собственик и свежите финансови средства, които ще бъдат налети Virgin бързо ще възвърне предишната си слава.

И Spec Ops II скоро ще стане златна! Spec Ops II: Green Berets ще стане златна тази седмица. Играта ще излезе и за PC в най-скоро време. Продължението на Spec Ops,, разработено от Zombie предлага множество нови визуални ефекти и подобрени възможности за AI и squad-based функции.

Infogrames отварят офиси в Япония. Infogrames обявиха, че отварят свое представителство в Япония. Това е част от кампанията на фирмата, да излезат на челно място в разработването на нови софтуеърни технологии за развлекателния електронен бизнес.

Нов patch за NFL 2000. Патч за Madden NFL 2000 беше пуснат от EA Sports. Този патч ще разреши редица проблеми, свързани със сблъскването на колите и бъзовете при подбиране на заплатите на пилотите. Новата придобивка ще е особено полезна за онези от вас, които ползват Gravis X-terminator gamepad. Можете да си свалите патч-а от Games Domain.

Обявиха разширение на Tiberian Sun. В най-скоро време Westwood ще обяви подробности за предстоящото разширение на Tiberian Sun, Firestorm. От фирмата потвърдиха, че Tiberian Sun е счупил всички рекорди, като се е задържал на първо място в най-престижните класаций за компютърни игри през целия месец септември. Laura Miele, вице-президент на Westwood сподели:"Основното предизвикателство, пред което бяхме изправени беше да докажем, че новото ни заглавие - C&C Tiberian ще бъде по-добро в много отношения от предхождащото го и ще оправдае очакванията на нашите клиенти. Изключително сме доволни, че играта бе оценена по достойнство.

Вече може да видим демото на Nocturne. Новото демо на Nocturne е на ваше разположение обявиха от фирмата разпространител, Terminal Reality. В това демо вие играете като "The Stranger", изучавайки и разследвайки криминалния подземен свят на Чикаго, опитвайки се да разгадаете сложните интриги и загадки около делото Windy City Massacre.

Демото на TrickStyle може да се пробва. Демото за TrickStyle, новата състезателна игра на Acclaim вече е готово. Заглавието ще се появи първо на платформа за Dreamcast, скоро след което ще може да се играе и на PC.

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

reNEWed

NO EXIT ???

HARD-SOFT WARE

TV GAMES & CONSOLE

TOP SECRETS













Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man
Вальо, БатНик, Cali, Диди, Пецата и Сибила

Каква ще е година 2000

През септември `99 в Лондон отново се проведе циркът, наречен ECTS. И тази година всички тичаха по срещи и преговори. Пак се показваха нови игри. Master Games също беше там - гледахме, питахме, изпробвахме... За десет години (първото изложение ECTS беше през 1989) много неща са се променили. Тогава над всички се извисяваха AMIGA и ATARI ST, а посетителите (не повече от две хиляди души) се възхищаваха от POPULOUS на BULLFROG и от новите серии на DIZZY на CODEMASTERS. Сега мащабите са несравнимо по-големи, въпреки че не могат да се сравняват с конкурентното американско изложение E3.ECTS надмина миналогодишния рекорд по посетители, по изложители и по новопредставени игри, за някои от които искаме да разкажем.

ECTS 99

НАЙ-ПРИВЛЕКАТЕЛНОТО В ЛОНДОН

Consoles vs PC

Британското изложение мина под знака на двубоя на конзолите с PC-тата. Навсякъде беше затрупано с игри за PSX и N64, а SONY и NINTENDO бяха окупирали най-голямата част от изложбената площ и събираха най-много хора, показвайки по-скоро нови игри, отколкото нови технологии. PC-тата сякаш предварително се бяха примирили със загубата в битката с конзолите. Въпреки новината, че се подготвя WARCRAFT 3! Не че няма добри компютърни игри - напротив, има, и много, но в сравнение с новата стока на SONY и NINTENDO, това е едно нищо. И как няма да е така, щом куп фирми (неясно защо) са обърнали гръб на ECTS. От GT INTERACTIVE показваха преоценена продукция - все едно, че ги интересува само миналото... ACTIVISION на един малък щанд с нищо не напомняха за QUAKE 3 и другите си игри. SIERRA бе представена само от BLIZZARD и VALVE, а EA - от WESTWOOD и MAXIS. Фирми като EIDOS и TAKE2 промоцираха зад закрити врати и добре че ги имаше HASBRO и INTERPLAY. Иначе човек може да си помисли, че това изложение вече ще е само за конзоли. Хубаво, че все пак съществуват и производители на хардуер като NVIDIA с GeForce 256, та хората да схванат, че предимствата на технологиите на SONY и NINTENDO няма да траят во веки веков.

Лилипутите и Гъливер

Доста голяма площ на изложението бяха заели щандовете на никому неизвестни фирмички, които се опитваха да привлекат вниманието с третокачествени игри, набързо събрани компилации и елементарен софтуер. Разликата между тях и големите фирми е като между земята и небето, но нека да не ги подминаваме високомерно, защото от време на време и при тях може да се открие нещо интересно. Такава приятна изненада е щандът на JOWOOD с нелошите проекти за игри TRAFFIC GIANT и FRONTIERLAND, както и MICROIDS с EMPIRE OF THE ANTS. Ще видим колко са добри, като се появят на пазара, но се надяваме, че в този бизнес винаги има място за нови и интересни идеи. Засега обаче не е съвсем така, защото правенето на игри става все по-трудно и все по-скъпо удоволствие. Точно с това е свързан и огромният бум на т. нар. budget заглавия, които се продават на половин, а често и на още по-ниска цена. Във Великобритания например тези игри са около две трети от всички продавани заглавия. Все по-ясно става, че там геймърите трудно се навиват да плащат по 30 и повече английски лири за нова игра и предпочитат да купуват нещо вече изпитано и евтино.

Жанр срещу жанр

Тази година изложението беше фрашкано със състезателни игри (преди години най-много бяха пукотевиците и екшъните). При това доста еднородни и предназначени по-скоро за масовия геймър, отколкото за опитния и запаления. Намаляват адвенчърите (от по-големите проекти беше представен само SIMON SORCERER 3D), намаляват и RPG-тата, както и (за учудване) стратегиите. Ходови и realtime-стратегии пък почти липсваха. Какво да се прави, компютърните игри с всяка изминала година стават все по-голям бизнес и онези, които обичат "по-особени" игри, имат все по-малко шансове. Така че тазгодишното изложение ECTS в много отношения е разочароващо, въпреки че имаше и приятни вести, симпатични автори и добри игри. Каква ще е 2000 година? Честно казано, не е ясно. Затова, да стискаме палци и зъби.



НАЙ-ДОБРИЯТ ЩАНД НА ИЗЛОЖЕНИЕТО

След няколко години, през които VIRGIN практически не съществуваше, а INTERPLAY едва-едва креташе, никой не очакваше кой знае какво от тези две фирми. Затова и беше голяма изненадата - игри като MESSIAH, GIANTS, EVOLVA, MDK 2 и PLANESCAPE TORMENT, да не говорим за STARTREK-овете, бяха сред най-доброто, което можеше да се види на изложението. INTERPLAY и VIRGIN работят съвместно, като VIRGIN издава в Европа всички игри на INTERPLAY. Затова и ние успяхме на щанда на VIRGIN да поиграем на спокойствие всички игри, а при INTERPLAY да изгледаме великолепен филм, прожектиран на голям екран. От останалите щандове внимание заслужава този на HASBRO, който демонстрираше интересни състезателни игри, както и щандовете на UBI SOFT, ACCLAIM и RED ORB (последният беше изработен в стила на PRINCE OF PERSIA).

НАЙ-ГОЛЯМОТО РАЗОЧАРОВАНИЕ НА ECTS

Много неща са разочароващи. Разочароват игрите Барби - скиорка и Барби - медицинска сестра. Разочарова презентацията на бъдещите технологии на SONY PLAYSTATION. Разочароват CODEMASTERS, които са решили да не работят повече за PC, а само за PSX... Но най-много разочароват фирмите, които този път липсваха на изложението - GT INTERACTIVE, ACTIVISION, ELECTRONIC ARTS, SIERRA, макар че някои от тях имаха щандове за отделни игри или демонстрираха по нещо извън главната сграда.



ИГРИ В ПЕРСПЕКТИВА

По принцип такива изложения са мястото, където фирмите съобщават за последните си проекти. Подбрахме само най-интересните заглавия от десетките, за които ставаше дума в Лондон.

Baldur`s Gate: Icewind Dale. На какво ли не са готови фирмите заради търговския успех. Точно затова INTERPLAY и BLACK ISLE STUDIOS са решили да направят пореден add-on на BALDUR`S GATE. ICEWIND DALE ще е поекшън, с подобрен 3D ускорен engine, а действието върви предимно в dungeon-и - естествено, с нови чудовища, оръжия и магии. INTERPLAY (пролетта на 2000)

Battle Isle IV: Children of Harris

BLUE BYTE са супердискретни. Показаха само плакат и няколко screenshot-а, пълни с думичката "тайно..." BLUE BYTE (есента на 2000)

Command & Conquer: Renegade

Класически thirdperson-екшън с много и интересни нововъведения. Повече подробности има по-нататък в броя на MG, който държите в ръцете си. WESTWOOD (края на 2000)

F 13

Не, това не е самолетен симулатор, а игра по Стивън Кинг и наречена на несъществуващ клавиш от вашата клавиатура. Може би играта е по мотиви на книгата "Everything is Eventual"... Във всеки случай става дума за серия от миниигри, "screamsaver-и" и други Кингови щуротии. BLUE BYTE (около Коледа 1999)

Furballs

За тази игра, която със сигурност ще конкурира всички 3D-jum-pand-run игри, и друг път се е говорило, но за пръв път беше съобщено, че ще я издава ACCLAIM. Англичаните от BIZARRE CREATIONS (направили за Psygnosis играта F1) обаче са работили по-амбициозно и играта изглежда много добре. ACCLAIM (пролетта на 2000)

Hitman

Тази игра си прилича с MAX PAYNE като еднояйчни близнаци. Което не е лошо, защото подобни игри никога не достигат. Към екшъна ще бъде добавена малко тактика като в THIEF или в RAINBOW SIX. EIDOS (пролетта на 2000)

Incoming Forces

Фирмата RAGE не си губи времето на ECTS и демонстрира прекрасната игра HOSTILE WATERS. И ей така, между другото, се спомена за продължение на INCOMING. Повече информация обаче фирмата ще даде след някой и друг месец. RAGE (есента на 2000)

Project I.G.I.

Тази игра (thirdperson-екшън с логически елементи) с дистрибутор EIDOS я разработва норвежката фирма INNERLOOP STIDIOS и доколкото може да се съди от картинките, технологията е на високо ниво, а по-голямата част от действието се развива на открито. EIDOS (края на 2000)

Rally Racing

UBI SOFT демонстрира най-интересната си игра само на избрани журналисти. RALLY RACING ще бъде конкуренция на RALLY CHAMPIONSHIP (EUROPRESS) и на RALLY MASTERS (INFOGRAMES) и е по-скоро симулатор, отколкото състезателен екшън. UBI SOFT (пролетта на 2000)

Settlers IV

Германската фирма BLUE BYTE реши да вземе акъла на всички на изложението и съобщи, че подготвя едновременно три нови заглавия, едно от които е четвъртата серия на строителната стратегия SETTLERS. Засега не се знае друго за играта, така че по-добре се занимавайте с mission pack-а на третата серия. A QUEST OF AMAZON вече излиза и хич не е лоша. BLUE BYTE (края на 2000)



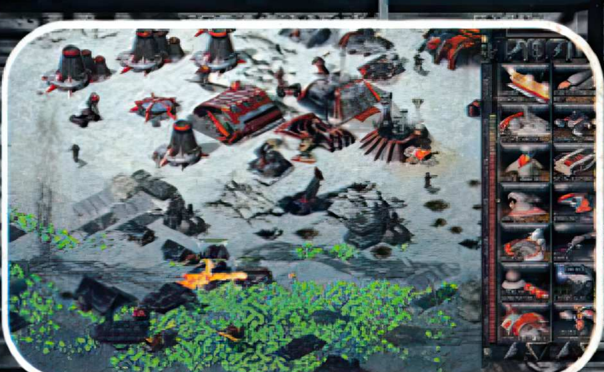




ECTS 99







ПЕТТЕ НАЙ-ДОБРИ ИГРИ НА ИЗЛОЖЕНИЕТО

Black & White

Фирмата LIONHEAD се беше завряла в хотел Хилтън близо до изложението, но въпреки това беше едно от най-посещаваните места. Самата игра BLACK & WHITE изглежда чудесно и вероятно ще се окаже върховна и в технологично, и в игрално отношение. Има шансовете да се нареди сред най-добрите стратегии. LIONHEAD (пролетта на 2000)

Grand Prix 3

Geoff Crammond е един от най-известните автори на компютърни "Формули", а неговата FORMULA 1 GRAND PRIX 2 и досега се смята за абсолютен връх. В Лондон третата серия беше представена за първи път и доколкото успяхме да я зърнем, ще бъде чудесна. HASBRO (пролетта на 2000)

The Sims

От фирмата MAXIS този път са подходили малко по-другояче. Сега няма да се грижите за сграда или град, а за обикновения човек и неговия живот. И ако тази гениална концепция, която само мярнахме на монитора, бъде осъществена, играта ще е наистина страхотна. MAXIS (началото на 2000)

Team Fortress II

Момчетата от VALVE бяха много любезни и от тяхната демонстрация разбрахме, че става въпрос за team-multiplayer-3D-екшън. Много добре изглежда и missionpack-а за HALF-LIFE, който си прилича с оригинала като две капки вода. VALVE (2000)

Messiah

Графиката на този многократно отлаган проект изглежда по-добре от всички останали 3D игри. Пък и всичко останало на играта си е както трябва. Да видиш как ангелчето Bob се превъплъщава в другите е нещо чудесно, а ако опиташ и сам... Браво на SHINY! SHINY (ноември 1999)

Накратко

3D ФИЛМИ

Шефът на ID SOFTWARE вече няма надежда да се направи филм по DOOM - постъпилите сценарии са калпави. В това отношение малко по-добре изглеждат нещата с DUKE NUKEM и с филмирането на екшъна REDNECK RAMPAGE.

DUNGEON KEEPER III

В BULLFROG работят над тази игра, съобщи официално нейният продуцент Nick Goldworthy. И добави, че фирмата работи едновременно и по усъвършенстването на втората серия.

WIPEOUT 3 (но НЕ за PC)

Както изглежда, третата серия на състезателната футуристична игра WIPEOUT ще е само за PSX. Предишните две серии бяха по-късно пригодени и за PC, но Бог знае какво мислят сега в PSYGNOSIS.

НОВ ROLLCAGE

До края на годината трябва да се появи ROLLCAGE STAGE 2, продължение на виртуално състезание, в което според ATTENTION TO DETAIL има повече взривове, по-добри машини и по-интелигентна камера.

ВЕЛИКИЯТ МАЙКЪЛ ДЖОРДАН

Светът не можа да издържи и година, откакто този велик спортист се отказа от активна състезателна дейност. Майкъл Джордан (заедно с още много баскетболни легенди) се завръща на терена - в NBA 2000 на ELECTRONIC ARTS.

FF 8

ПРЕЗ МАРТ. Дистрибутор на осмата серия на FINAL FANTASY пак е фирмата EIDOS INTERACTIVE. Работите се бавят малко заради езиковите дублажи и прехвърлянето на PC, но играта ще е готова до пролетта на 2000 г.

WARLORDS ЗА ЧЕТВЪРТИ ПЪТ

Фирмата MINDSCAPE купи правата върху четвъртата серия на легендарната RPG-стратегия на STRATEGIC STUDIES GROUP. Ново забавление в познат митичен свят, още повече че напоследък ходовите стратегии стават все по-малко.

SIERRA ОТМЕНЯ И ПРОДЪЛЖАВА

Президентът на SIERRA съобщи, че фирмата се отказва от няколко проекта (DESERT FIGHTERS, PRO PILOT PARADISE, BABYLON 5 и ORCS: REVENGE OF THE ANCIENT), но продължава работата по игрите PHARAON, HALF-LIFE 2 и HOMEWORLD 2.

DIABLO 2, АМА КОГА?

Появата на тази игра се отлагаше няколко пъти. Уж за последно щеше да излезе в края на годината, но BLIZZARD съобщи, че започва бетатеста през октомври. Което води до поредно съмнение за обявените срокове.

СТРУКТУРНИ РЕФОРМИ?

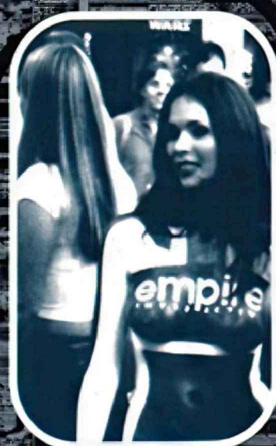
Какво ли не се говори... Говори се, че HAVAS иска да погълне EIDOS, ACCLAIN и HASBRO - GT INTERACTIVE, а MICROSOFT вече е купил шест руски фирми. В MONOLITH пък решили, че нямат сметка само да издават игри и ще се обединяват с FOX INTERACTIVE във FOXOLITH...





КАКВО ГОТВИ ID SOFTWARE

Почти всички във фирмата сега работят над окончателното завършване на QUAKE 3: ARENA, която трябва да излезе някъде към края на 1999 г. Не е забравено и продължението на DOOM, наречено от феновете на играта DOOM 2000. Говори се и за продължение на WOLFENSTEIN - RETURN TO WOLFENSTEIN.









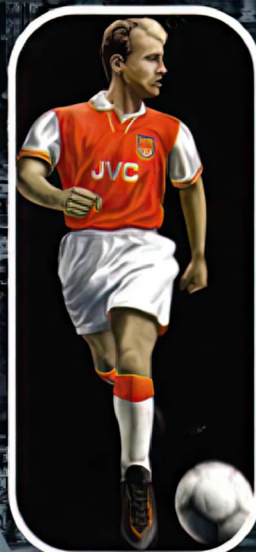
ECTS 99

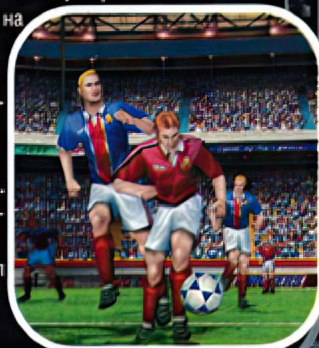


Новият футболен сезон

Най-лесно е да се пише за спортни игри. Първо - доколко реалистичен е моделът, после какви са качествата на самата игра. Какво например ще забележим, ако поставим един до друг футболните продукти на фирмата EA SPORTS от 1996 г. насам. Очевидното е: пропуските в тактиката и в изкуствения интелект са все едни и същи, обаче игрите стават все по-добри като гейм и с реализма си. Още по-важното е, че вече не само светът на футбола е свят на парите, но и светът на футболните игри става отделен свят. Ако фирмата има достатъчно пари за лицензи и добър маркетинг, успехът й е гарантиран. Говори се, че EA SPORTS всяка година инвестира в маркетинга за своите FIFA по един милион английски лири, а EIDOS са се изръсили 300 000 лири (пак английски), за да използват звездата Майкъл Оуенс в своята WORLD LEAGUE SOCCER. Може би затова точно тези две фирми водят пред останалите си конкуренти и правят поне по две футболни игри всяка година. А по петите ги следват такива фирми като MICROSOFT и INFOGRAMES. Драги зрители и геймъри, на терена излизат:

- **Actua Soccer 4 (Gremlin)** - през първата половина на 2000
- **Euro 2000 (EA Sports)** - през юни 2000
- **FIFA 2000 (EA Sports)** - през ноември 1999
- **FIFA Premier League 2000** (EA Sports) - през октомври 1999
- **Football World Manager 2000 (UBI Soft)** - края на 1999 г
- **Player Manager 2000 (Anco)** - в края на 1999
- **Player Manager Online (Anco)**...
- **Premier Manager 2000 (Gremlin)** - през пролетта на 2000
- **Total Soccer 2000 (Iridon)**...
- **UEFA Championship League (Eidos)**...
- **UEFA Manager 2000 (Infogrames)** - през октомври 1999
- **Viva Superleague (Virgin)** - през април 2000
- **World League Soccer (Eidos)**...





Разговорка с CHRIS SAWYER авторът на RollerCoaster Tycoon

MG: Мистър Sawyer, бихте ли се представили накратко на читателите на Master Games? **CS:** В бранша съм от 1984 г. и отначало правех прости игрички за неизвестни тогава английски фирми. През 1988 г. се заех да конвертирам игри на AMIGA за PC-та и до 1993 г. направих десетина конверсии, включително и на такива игри като ELITE PLUS, FRONTIER ELITE 2, CONQUEROR и CAMPAIGN. От 1993 г. се занимавам с дизайн и програмиране на собствени игри. Резултатът е TRANSPORT TYCOON и естествено - ROLLERCOASTER TYCOON. **MG:** Всички смятат, че времената на програмистите-единаци са отминали. А вие почти сам сте направил играта. Колко време ви отне това? **CS:** Като се замисля, и аз се учудвам, че направих толкова голяма игра само с помощта на двама графици - сам програмирах, сам правих дизайна... Обичам да се занимавам с всичко, защото си знам къде могат да възникнат проблеми. Пък и не ми харесва да организирам работата на хората, да разпределям задачи и да отговарям за другите. Предпочитам да се бъхтя по сто часа седмично, но пък какво удоволствие изпитвам след това... С ROLLERCOASTER TYCOON се занимавах около две години и половина - от края на 1996 г. и с малко прекъсване заради TRANSPORT TYCOON. **MG:** Сега доволен ли сте от ROLLERCOASTER TYCOON? С какво в играта се гордеете и кое бихте направили другояче? **CS:** Мисля, че съм доволен. Още докато правех играта, виждах, че става все по-добра. След това дойде и признанието на геймърите. Наймного ме радва, че я харесват всички - не само любителите на стратегиите. Малки и големи, мъже и жени. Иначе най-горд съм с атмосферата, създадена от графиката, анимациите и озвучаването. Не мога да го определя точно, но ми се струва, че в играта има някаква магия, която свързва всички елементи в едно и създава фантастично зрелище. Какво бих променил ли? Може би някое и друго влакче и трасе, може би някои паркове. И точно това правя на датадиска. **MG:** Кажете нещо повече за този датадиск. **CS:** Върху ADDED ATTRACTION работя от началото на 1999 г. и, найпросто казано, добавям повече влакчета и трасета, магазини, атракции, паркове, музика и естествено - нови сценарии за найзапалените геймъри. Има съвсем истински трасета като Side-Friction Roller Coaster, Virginia Reel и Steel Twister Roller Coaster. Има и Jurassic и Jungle. А геймърът може да означава отделните части на парка с табели и така да контролира повече посетители. Някои неща от add-on-a има възможност да се използват и в основната игра. Добавям и трийсет нови сценария. **MG:** А какво ще правите по-нататък? Няма ли да има продължение на TRANSPORT TYCOON? **CS:** Имам някои идеи, с които ще си поиграя. Аз така работя. Играя си с идеите и все отнякъде изскача нещо. Мисля за продължение на TRANSPORT TYCOON, и то доста отдавна. **MG:** Благодарим ви за разговора. Успех!





ECTS 99

Класации - USA

1. **C&C: Tiberian Sun (EA)**
2. C&C: Tiberian Sun Platinum (EA)
3. RollerCoaster Tycoon (MicroProse)
4. Starcraft (Sierra)
5. Sim City 3000 (EA)
6. Rainbow Six Gold Edition (Red Storm)
7. Flight Simulator (Microsoft)
8. Need for Speed 3 (EA)
9. Half-Life (Sierra)
10. Monopoly (Hasbro)

Коментар: Вкусът на американската публика очевидно се променя. Традиционните досега Deep Hunter-и и Barbie-та вече ги няма в листата (от този сорт присъствa само Monopoly, но и това е спорно). На първите две с огромна преднина е Tiberian Sun (Platinum съдържа колекционерски предмети от рода на оловни единици и други подобни). Заслужава внимание успехът на Sierra с две по-стари заглавия, на които цените не са променяни (докато Need for Speed 3 вече се продава по-евтино).





Класации - UK

1. **Command & Conquer: Tiberian Sun (EA)**
2. Championship Manager 3 (Eidos)
3. SW 1: Phantom Menace (LucasArts)
4. Hidden & Dangerous (Take2)
5. Kingpin (Interplay)
6. RollerCoaster Tycoon (MicroProse)
7. Aliens vs. Predator (Fox Interactive)
8. StarWars Episode 1: Racer (LucasArts)
9. Half-Life (Sierra)
10. Flight Simulator`98 (Microsoft)

Коментар: Вярно е, че Tiberian Sun води убедително, но пък тя е единствената игра на Electronic Arts сред първите десет (следващата е Sim City 3000 чак на дванайсето място). Явно англичаните предпочитат класическите 3D-екшъни - цели три броя в десятката.

ПРИ КОНЗОЛИТЕ СТАВА ГОРЕЩО

На 9.9.1999 в Съединените щати се състоя премиерата на Dreamcast, конзолата на SEGA, и още през първите 24 часа американците изкупиха всичките **300 000 бройки**, които можеха да се намерят по магазините. От SONY изчакаха няколко дни и на 13.9.1999 демонстрираха на света своя **нов PlayStation 2** с цялата му красота и в пълен комплект. И докато всички очакваха **реакцията на NINTENDO**, из геймърския свят се разнесоха три клюки. Клюка номер едно. На пистата, по която се надбягват SONY, SEGA и NINTENTO, в скоро време се очаква появата на нов състезател. Невероятно, но факт: MICROSOFT. Момчетата на Бил Гейтс вече работели (заедно с фирмите Nvidia, Intel, Dell, AMD и други) **над своя X-BOY**, съчетаващ всички предимства на конзолите и PC-тата. От MICROSOFT засега **мълчат като риби**, но според някои осведомени източници, на изложението ECTS новият им проект е бил демонстриран пред избран кръг производители. **Клюка номер две.** Този X-Boy щял да бъде готов някъде през есента на 2000 г. и да струва около $300. **Клюка номер три.** X-Boy е отворена платформа, върху която може да работи всеки, а MICROSOFT печели само от продажбата на хардуера на интересуващите се от лиценз.

Някои основни данни за PlayStation 2

Цена: В Япония - $370. В Европа и Америка - доста по-малко. Излизане на пазара в Япония: 4 март 2000. Излизане на пазара в Европа и Америка: есента на 2000. В основния комплект: DUAL SHOCK 2, 8 MB карта, демодиск, кабели; Размери: 301 x 178 x 78 (в mm); Тегло: 2,1 кг; Медиум: PlayStation 2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM; Поддържани формати: Audio CD, DVD-Video; 2x джойстик, 2x карти за памет, 2x USB port, 1x AV Multicable output, Optical digital output, i.Link (IEEE1394), PCMCIA slot.

Спецификация:

CPU 128 Bit "Emotion Engine"; System Clock Frequency 294.912 Mhz; Main Memory Direct RDRAM; Memory Size 32 MB; Graphics "Graphics Synthesizer"; Clock Frequency 147.456 Mhz; Embedded Cache VRAM 4 MB; Sound SPU2; Number of Voices 48ch plus software; Sound Memory 2 MB; IOP I/O Processor CPU Core PlayStation CPU+; Clock Frequency 33.8688 Mhz or 36.864 Mhz (Selectable); IOP Memory 2 MB; Disc Device CD-ROM and DVD-ROM; Device Speed CD-ROM 24x DVD-ROM 4x.

ПИРАТСТВОТО НА РАЗВЛЕКАТЕЛЕН СОФТУЕР Е ПРЕСТЪПЛЕНИЕ!

На 22.09.1999 г. се създаде **БЪЛГАРСКА АСОЦИАЦИЯ ЗА РАЗВЛЕКАТЕЛЕН СОФТУЕР (BULSA)**.
В началото на октомври бяха проведени срещи със сродните български организации, защитаващи интелектуалната собственост - представителите на BSA за България и Булакт. С тях беше постигнато споразумение за сътрудничество и съвместни действия срещу нарушителите на Закона за авторското право и сродните му права и другите закони в областта на интелектуалната собственост.
Асоциацията работи в тясно сътрудничество със сродната европейска асоциация ELSPA, в която членуват над 100 от най-големите производители и разпространители на развлекателен софтуер.
Членове на BULSA са: Acclaim, Activision, Eidos Interactive, Empire Interactive, GT Interactive, Infogrames, THQ, UbiSoft и др. В асоциацията членуват и български производители на софтуер. Продуктите на фирмите, членове на BULSA, се идентифицират със **СПЕЦИАЛЕН СТИКЕР**.



ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ НА АСОЦИАЦИЯТА

- да защитава правата и интересите на производителите и разпространителите на развлекателен софтуер;
- да защитава потребителите от рисковете и щетите, които крие закупуването и използването на нелицензиран софтуер;
- да сътрудничи с държавните органи и институции за съблюдаване на Закона за авторското право и сродните му права, другите нормативни актове за закрила на интелектуалната собственост и за борба с интелектуалното пиратство и нелоялната конкуренция;
- да поддържа връзки и сътрудничи със сродните български, чуждестранни и международни организации (ELSPA, IDSA, BSA и други);
- да съдейства за усъвършенстването на законодателството в областта на интелектуалната собственост и да способства за хармонизирането на българското законодателство с европейските и световните стандарти в тази област.

СЪГЛАСНО ЗАКОНА ЗА АВТОРСКОТО ПРАВО И СРОДНИТЕ МУ ПРАВА

Чл. 25. Изготвянето на копия от вече публикувани произведения се допуска без съгласие на автора и без заплащане на възнаграждение само за лично ползване. Това за не се отнася за компютърните програми...

СЪГЛАСНО НАКАЗАТЕЛНИЯ КОДЕКС

Чл. 172а. (2) Наказанието по ал. 1 се налага и на онзи, който записва, възпроизвежда, разпространява, излъчва или предава чрез техническо средство или използва по друг начин... софтуер или компютърна програма без необходимото по закон съгласие на носителя на съответното право.

КАК ДА РАЗПОЗНАВАМЕ ОРИГИНАЛНИТЕ ПРОДУКТИ

Те трябва да имат:
1. **СТИКЕР НА BULSA** за продажба на територията на Република България.
2. Стикер на фирмата, притежаваща правата за разпространение на територията на Република България.
3. Сертификат за покупка съдържащ: името на купувача, списък на закупените заглавия и бройки



Забележка: Българските производители индивидуално определят идентификацията на своите продукти.

ДО КРАЯ НА ОКТОМВРИ 1999 Г. ЩЕ БЪДАТ ВЗЕТИ СЛЕДНИТЕ МЕРКИ:

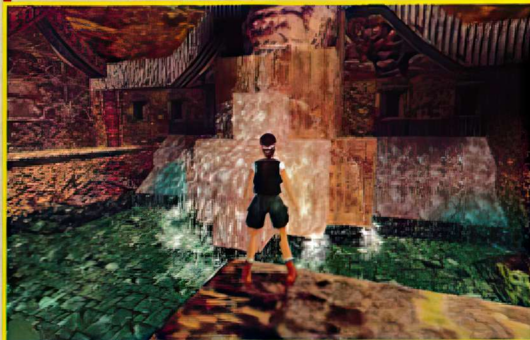
- Ще бъдат сезирани правораздавателните органи за всички извършвани престъпления и нарушения по чл. 172а от НК, ЗАПСП и другите закони в областта на интелектуалната собственост. Това ще бъде съпроводено с проверки по места, като ще се акцентира на **ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ПИРАТСКИ СОФТУЕР С КОМЕРСИАЛНА ЦЕЛ**.
- Всеки продукт ще бъде съпроводен с упътване на български език, което включва: системните изисквания на софтуера, език, препоръчителна възрастова граница и жанр на продукта. Възрастовите граници ще бъдат уточнени с Министерството на културата и съобразени с европейските норми.

На отдел "Авторско право" към Министерството на културата са предоставени на разположение експерти от BULSA.

До един месец:

Tomb Raider IV

Някъде в началото на ноември Eidos изкарва четвъртата част на Tomb Raider. Действието в играта предхожда по време предишните три серии (авторите май са били вдъхновени от Епизод 1), където се срещаме с 16-годишната Лара (с много по-малка гръдна обиколка, естествено).



До три месеца:

Daikatana

Това е игра с енджин Q2, за която се вдига шум вече повече от две години (виж # 11 на Master Games), но от Ion Storm непрекъснато я отлагат. Сега уж вече наистина щяла да излезе до края на годината. А да видим...



The Sims

Този проект на Maxis си е част от сериала "Семейство Сим" и е симулатор на всекидневието. Заедно със Симови правим онова, което прави всяко нормално семейство по света. Много интересно?!



Alien Breed

Според по-младите геймъри най-известната игра на TEAM 17 е WORMS. Но батковците се сещат и за по-старата ALIEN BREED. Сега се подготвя продължение на тази прекрасна игра под названието ALIEN BREED CONFLICT, която ще излезе някъде в края на следващото лято. Това е 3D-realtime-стратегия от мрачното далечно бъдеще. Геймърът (от firstperson-поглед) разполага с групичка от специално обучени войници и с тях спасява заложници, унищожава стратегически цели, наказва със смърт. Ще има и мултиплеър. Още не е ясно кой ще разпространява играта, но това изобщо не смущава англичанчетата от TEAM 17.



Rollercoaster Tycoon

Феновете на тази игра получават бонус. Фирмата MICROPROSE и Chris Sawyer смятат да издадат официален add-on с още влакчета, атракции, магазини и други атрибути на парковете в играта, с повече музика и нови сценарии. ROLLERCOASTER TYCOON е игра, която постоянно е сред най-продаваните в САЩ и една от причините е, че действието се развива на истински места. Част от новите моменти в add-on-а може да се използват и в основната игра, а новите сценарии са около трийсет.



До една година:

Neverwinter Nights

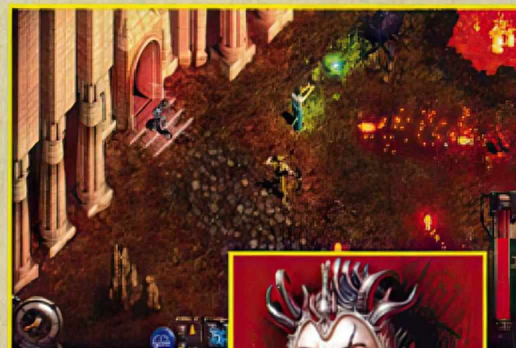
Едно много амбициозно online-RPG от авторите на Baldur`s Gate, този път с енджина на Omen. При това всичко се гледа от птичи поглед. Любопитно, дали ще е конкуренция на Ultima Online и Everquest?

Lemmings

Няма грешка. От фирмата PSYGNOSIS вече не само намекват, че няма да оставят славната си серия LEMMINGS да се покрие със забрава. Хората направо си признават, че работят над най-новата игра от безкрайната серия, продадена досега в над четири милиона екземпляра. Засега се знае само, че играта ще се нарича LEMMINGS REVOLUTION, че е 3D и се придържа към всичко онова, което геймърите вече обичат.







NOX



През пролетта на 2000:

- Duke Nukem Forever
- Euro 2000
- Max Payne
- StarTrek: Voyager

През октомври 1999:

- Armored Fist
- Descent Freespace 2
- FA Football Manager 2000
- Flight Unlimited III
- GP 500
- Grand Theft Auto 2
- Homeworld
- NBA Live 2000
- Wheel of Time

През зимата на 2000:

- Anachronox
- Black & White
- Deus Ex
- Final Fantasy VIII
- Force Commander
- Hired Guns
- Team Fortress II
- The Sims

През ноември 1999:

- FIFA 2000
- Flanker 2.0
- Half-Life: Opposing Force
- Quake III Arena
- Theme Park World
- Tomb Raider 4

През декември 1999:

- Daikatana
- Diablo 2
- Nox
- Indiana Jones: Infernal Machine
- Soldier of Fortune
- Ultima 9: Ascension

TZAR
THE BURDEN OF THE CROWN

БЪЛГАРСКАТА СТРАТЕГИЯ

Научих за Tzar съвсем случайно, докато се ровех в един от приличните геймърски сайтове. До този момент само бях цъкал завистливо при вида на ревютата, написани за някоя я руска, я чешка или полска игрица. И изведнъж гледам, че в графата за предварителни прегледи се мъдри странно познатото заглавие Tzar. Гледам и не вярвам на очите си – стратегия в реално време, в статията за която на **чист английски пише, че играта е 100% българска.** Авторът беше адски впечатлен от проекта, който тогава трябва да е бил на сравнително ранен етап на разработка. Прочетох си статията веднъж, после още няколко пъти, разгледах всеки от скрийншотовете и ме обзе едно такова приятно вдъхновение, дето ме държа цяла седмица че и повече. **Оттогава мина доста време.** Вече смея да твърдя, че се познавам доста добре с момчетата от Хемимонт, както се оказа, че се казва фирмата създател на Tzar. Освен това на бюрото ми от близо месец седи гордо една от последните бети на играта, на която отделям всяка минута от свободното си време. Не знам как точно да опиша най-кратко Tzar на онези от вас, които – **уви – все още не са чували за нея.** Както вече казах, става въпрос за стратегия в реално време с фентъзи сюжет и изключително силна история. Естествено, аналогиите с Warcraft са неизбежни, но да се нарече Tzar „Warcraft-клонинг" би било... добре, ще го кажа направо – **би било адски тъпо.** Весо и Компания могат да бъдат обвинени във всичко друго, но не и в плагиатство или липса на свежи идеи. Другото нещо, в което човек **не може да обвини „царете"**, е непрофесионализъм. Черногледците лесно биха могли да кажат, че всички български опити за създаване на игра са обречени на аматьорщина. **Аматьорщина, друг път!** Tzar е една от най-професионално изпипаните игри, които някога съм виждал. Защото професионализмът в правенето на игри далеч не се изчерпва с кадърно написания енджин на играта или с красивата графика. За мен лично един от най-сигурните критерии в тази насока е усетът към детайла, а оттам и желанието да изпипаш своя продукт до последната дребна подробност, така че нищо да наруша удоволствието от геймплея. По този показател на Хемимонт определено **могат да завиждат** дивельпъри (т.е. създатели на игри) с несравнимо по-голям стаж. Всъщност, какъв ти стаж ? Колкото и да не е за вярване, Tzar наистина е първата игра на момчетата от Хемимонт. **Дотук с предварителните уточнения,** да си поговорим за самата игра. Тези от вас, които си падат по-специално по стратегиите в реално време и дори намират време да прочетат по нещо тук и там, сигурно са наясно, че този жанр непрекъснато се обновява. Стандартният модел „построй база, събери ресурси, създай армия, размажи противника" е вече почти безнадеждно остарял и ръководителят на проекта „Tzar" Весо Ханджиев очевидно е адски наясно с това. Макар да върви плътно по стъпките на големите хитове в жанра, Tzar е много, **много повече от „поредната стратегия** в реално време". Най-вече заради удачно вплетените в геймплея **RPG елементи.** Като начало всяка от вашите единици в играта ще може да трупа опит. С всяка следваща битка воините ви ще стават все поефективни на бойното поле, което означава най-малкото, че с добре балансирана, макар и малобройна войска от ветерани можете спокойно да разбиете далеч по-многочислената армия от новобранци на противника. Друг начин (също „взет на заем" от RPG игрите) за **увеличаването на опита** на определена единица е чрез придобиване на определени предмети с магическа стойност. Тези специални предмети могат да бъдат намерени из картата на нивото, но могат и да бъдат отнети в честен (или недотам) двубой с притежател на такъв предмет. Няма да изпадам в допълнителни подробности на тази тема, защото това все пак е предварителен преглед. Очаквайте пълно ревю на Tzar в следващия брой. **Няколко думи за графиката.** Сигурно ще ви прозвучи пресилено, но Tzar определено **не отстъпва като графика на прехваления Age of Kings.** Между другото в това ще можете да се убедите и сами, когато в следващия диска на брой се появи демото на играта. Единиците са оригинално замислени и наистина разкошно анимирани. Същото важи в не по-малка степен за сградите и дори за животните, които се можете да срещнете из картите нивата. **За финал – добрата новина.** Tzar ще бъде разпространявана и в България и то **на цена, която ще обезсмисли нейното пиратстване.** Подробностите около промоцията и датата на премиерата – в следващия брой.











Ивелин Г. Иванов



Архипелаг и Амазонки (виж MG#15)

В този 3D-екшън на фирмата PLANET MOON STUDIOS можете да играете на страната на всяка от трите главни раси. Разбира се, с различни тактики и начини на водене на битките, но целта ви винаги остава една и съща - на острова няма място за всички. Или, както казва един мъдрец: "Тук някой е излишен и това не съм аз."

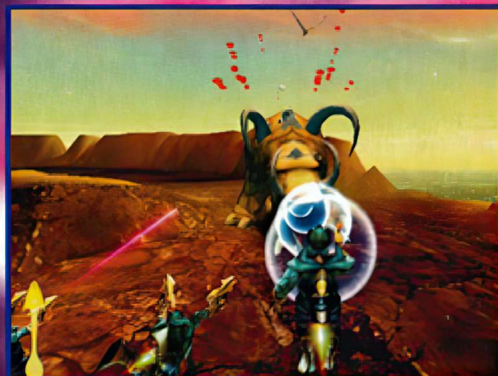
Sea Reapers (на английски буквално означава "морски жетвари") са народ от женски пол, който пътува по моретата, умее да предвижда вражеските нападения и знае например как се предизвиква торнадо. Преди тези хубавици са живеели в доброта насред океана по палубите на големи кораби, но сега, обзети от зла магия, са станали зли и свирепи. **Citizen Kabuto** (Гражданинът Кабуто) е гигант, създаден преди време от Sea Reapers, но вече е сам господар на себе си. Той е десет пъти поедър от останалите раси и или стъпква враговете си, или ги изяжда. Ако превключите на режим "устна камера" (нещо като камерата в ракетата "въздух-въздух" в самолетните симулатори), можете отблизо да наблюдавате процеса на плюскането. **Meccarins** (мекарините) са спрели само пътьом на планетата - просто за да ремонтират това-онова по космическия си кораб. Те са петима - Baz, Tel, Gordon, Reg и Bennett - и разполагат с напреднала техника и съвършени оръжия. Способностите им не са толкова ефектни и зрелищни като на другите две раси, но мекарините са много добри, ако си взаимодействат както трябва. Затова вие управлявате само техния командир, но се мъчите да ги координирате. Така се повишава и изкуственият им интелект. Освен трите главни раси, на острова живеят и окаяните аборигени, наричани иронично **Smarties** (хитреци), които стават за източник на енергия (ако ги изпапкате) или ви изработват разни подобрения, нови и по-съвършени транспортни средства, оръжия и муниции. Но не се заблуждавайте! Смартите не са чак толкова тъпи и трябва внимателно да преценявате дали по първия или по втория начин да ги употребите. Само този, който спечели доверието им, може да се надява на тяхнатапомощт. **Играта** се развива в цялостен 3D-свят с променлива повърхност (островът, където трите враждуващи раси се срещат, има горе-долу 30 000 полигона), което е нетипично за 3D-екшън, разиграващ се на открито. На практика това значи, че всяка раса може по един или друг начин да променя острова. И не само да го променя, но и да включва тези промени в тактическите си планове. Морските русалки, да речем, могат да "карат" по острова своите кораби и да оставят след себе си канали, които са почти непреодолими за другите раси. Кабуто пък променя пейзажа само с присъствието си - стъпките му правят дълбоки дерета, ръцете му събарят скали, а кихването му изкоренява дървета. **Целият** 3D-engine изглежда наистина много добре. Отделните модели имат до 2000 полигона, което никак не е малко. Убеден съм, че ще ви очарова музиката към играта. Тя не е нещо, което се среща често в компютърните игри. И знаете ли, кой е композиторът й? Марк Сноу, автор на музиката в "Досиетата Х"! **Действието** в GIANTS се разиграва на около 30 острова, които трябва да завладеете един след друг. Всеки остров е различен, а всички заедно представляват невероятно фантастичен и ексцентричен свят, неприличащ на нищо, което сме виждали в друга игра. ***Авторите от PLANET MOON STUDIOS са шестимата гении, които преди две години направиха за фирмата-дистрибутор SHINY ENTERTAINMENT играта MDK (за нейното продължение MDK 2 писахме в #16 на Master Games). И тогава, и сега в GIANTS тези момчета показват, че не си падат по добре отъпканите пътеки, а предпочитат постоянно да измислят нещо ново, непознато, весело.***

Място на действието: морският безкрай на някаква разнебитена планета.
Време на действието: неизвестно кога.
Главни действащи лица: вълшебстващи Морски русалки (Sea Reapers), гигант Кабуто (Kabuto) и космически пътешественици, наречени мекарини (Meccarins).
Второстепенни действащи лица: местно население, наричано "хитреците" (Smarties), и много други.











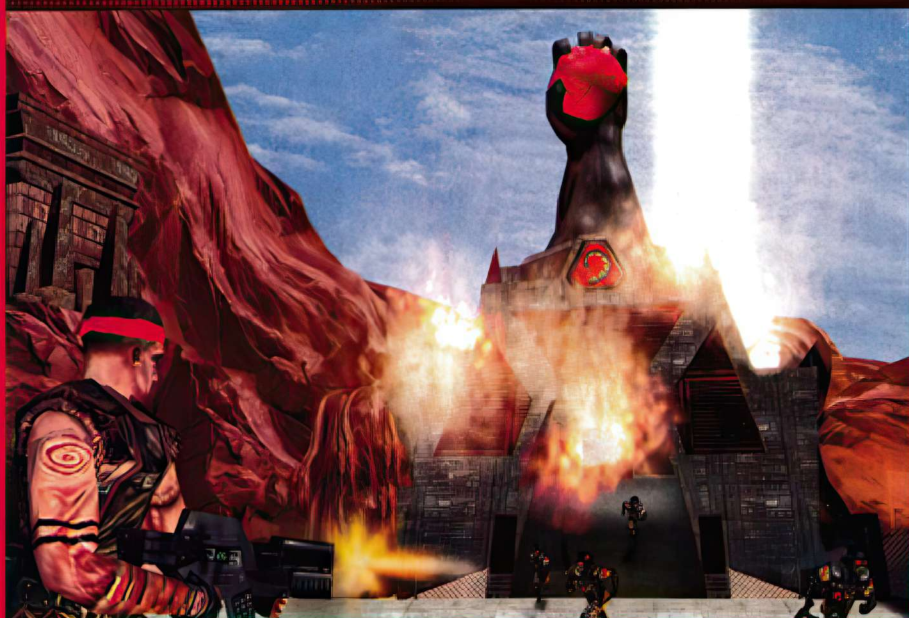


-GM-

Planet Moon Studios / Interplay/Virgin
Дата на излизане: краят на 1999 г.

C&C RENEGADE





Пехотата излиза наяве

Фирмата WESTWOOD умора няма - непрекъснато подхвърля на нетърпеливите и гладни геймъри нови и нови лакомства. Едва излязла дългоочакваната TIBERIAN SUN и хоп, нова изненада - COMMAND & CONQUER: RENEGADE. 3D-екшън с thirdperson-поглед като TOMB RAIDER, но с управление по-скоро като на HERETIC 2. И този път, както в първата C&C, сте в света на Tiberian и се борите с негодниците от Brotherhood of Nod. Но сега виждате всичко през погледа на пехотинеца, а не през очите на онзи командир, който бяхте преди. WESTWOOD са направили за играта собствен 3D-engine, който е по-добър от HIDDEN & DANGEROUS. Но понеже действието в новата игра се развива на открито, ясно е, че не бива да се очаква графика на нивото на QUAKE 3 например. Който е играл първата C&C, сигурно помни commando, специалната единица от силите на GDI (Global Defense Initiative), която може сама (с малко тренировки и малко късмет) да спечели цялата мисия. Точно тази единица е накарала дизайнерите от WESTWOOD да направят нещо ново. RENEGADE е екшън, но съдържа и тактически елементи (а какво друго да се очаква от авторите на първата realtime-стратегия в света!). Вярно, предимно тичате из неприятелската база с въртяща се картечница, небрежно опряна на рамото, и пукате противниковите войници като презрели тикви. Но и пълзите, криете се, обстрелвате, взривявате, залагате мини с часовникови механизми, изваждате от строя комуникационни и енергийни центрове, крадете автомобили... Въобще предизвиквате хаос. При това вражеските бойци проявяват известен изкуствен интелект и реагират, макар понякога и неправилно. Представете си, че зад хълма се крие група неприятели. Нямате минохвъргачка, не можете да извикате въздушни подкрепления. Какво правите? Много просто. Застрелвате войника, който се вижда, и при това е застанал с гръб към вас. Той пада на земята, другарите му се втурват да му помогнат и да го отнесат. И стават лесна мишена за вашата снайперска пушка. Ега ти хуманизмът и ООН! В RENEGADE използвате всички превозни средства, познати от C&C. Може да се качите в самолет, в бъги на Братството или в танк, бълващ пламъци. Във всяка транспортна машина управлявате съответните оръжия (с които сте се сдобили), така че не сте безпомощни като в началото на мисията. А ако противниковата стрелба е прекалено точна, изскачате отвътре и си опитвате късмета другаде. Като проект RENEGADE изглежда прилично. Остава WESTWOOD да спазят обещания срок - напролет.

Westwood / Electronic Arts
Дата на излизане: пролет 2000 г.

-GM-

WARCRAFT III

По-иначе, по-друго

От малкото достъпна информация стана ясно, че при третата серия на WARCRAFT фирмата-производител BLIZZARD отхвърля варианта "същата стока, но с дребни подобрения тук-там - колкото да приберем парите на феновете" (знаете, има такива продължения). BLIZZARD прави игра, която се различава от предшествениците си почти по всичко - 3D-engine, нови игрови механизми, друго разбиране на мисиите като такива... При това фирмата непрекъснато повтаря, че новата игра не е RTS (RealTime-стратегия), а RPS (RolePlaying-стратегия). От screenshot-овете трудно може да се прецени колко добър е енджинът - и най-зрелищните визуални ефекти могат да бъдат скапани от тъпа камера или несъвършено управление като например в PRINCE OF PERSIA 3D. Основната промяна в WARCRAFT 3 е основата на играта. Знаете ли каква е разликата между realtime-стратегия и roleplaying-стратегия, т.е. между реалното време и стила "да играеш героя"? В игровите механизми. В WARCRAFT 3 управлявате герои, които имат свои имена, качества и характеристики. Те преминават от мисия в мисия, усъвършенстват се и могат да вербуват и управляват други единици. Но всеки герой може да командва само малък брой единици. Ако геймърът иска единиците да са повече, трябва да си осигури нови герои - те са нещо като фермите от предишната серия. Друга разлика е по-дълбокото свързване на сюжета с мисиите. В WARCRAFT 3 не напредвате в стила "филмче - брифинг - мисия - филмче" и така до безкрайност. По време на мисиите срещате действащи лица и герои и получавате от тях информация за своите задачи, за разположението и силата на врага, за интересните за посещение места. Тоест една мисия съдържа няколко взаимосвързани подзадачи. Засега не е ясно дали е възможно да разклонявате сюжета, като избирате измежду повече варианти и по този начин влияете върху по-нататъшното развитие на играта. BLIZZARD твърди, че се съсредоточава повече върху самата стратегия и битката, отколкото върху строежа на базата и единиците, тяхното прегрупиране, изпращане на бойното поле и разчистване на "труповете". Затова в битките участват по-малко единици - на всяка страна по шестима герои, всеки от които командва най-много по десет единици. В повечето мисии обаче не участват всички герои едновременно. Сред промените в WARCRAFT 3 някои не са чак толкова радикални, но все пак подсказват наличието на нови тенденции. Примерно тройно увеличение на расите - освен хора и орки, има и демони. Другите три раси засега се пазят в тайна. Расата на демоните е свързана с развитието на сюжета: излиза наяве, че орките не са чак толкова зли, а са тласнати по лошия път от Пламтящия Легион (Burning Legion) - проклети създания от началото на Времето, които са осъдени вечно да скитат из Космоса и да смучат първичната магическа енергия на обитаемите светове.

Blizzard / Sierra/Havas

-GM-















TRICKSTYLE

Първите години на XXIII век. Третата световна война отдавна е забравена. Бачкат само машините. Хората скучаят до смърт. Ега ти бъдещето!!! Добре, че няма да го доживея... Вземам под мишница скейтборда и отивам в градинката пред онзи паметник...

Върховен скейт

Докато четете тези редове, юнаците от фирмата CRITERION STUDIOS (те направиха REDLINE RACER и SUB-CULTURE) вече довършват състезателната игра TRICKSTYLE. Тази игра, освен за PC ще бъде представена и за новата конзола Dreamcast на европейската й премиера. TRICKSTYLE е футуристична игра (леко прилича на WIPEOUT), която ви поставя в ролята на състезател с антигравитационен скейтборд. Двайсет състезания по цялото земно кълбо! Избирате измежду девет различни фигури бъдещия шампион (т.е. човека, когото ще направите шампион), една от три машини (състезателна, каскадьорска или бойна) и действате. Машината "плува" на около половин метър над земята. Почвате, движите се, подскачате нагоре-надолу... и толкоз. Ами сега? За ваш късмет насред арената има инструктор, който се заема с вас. Той ви научава да спазвате ограниченото време, да подскачате, да се въртите около собствената си ос, да правите стойка на една ръка, да карате скейтборда лежешком и т.н. Изобщо финтове, след които софийският скейтър може да поеме от спортната площадка направо към "Пирогов". **Но** без тези финтове сте за никъде. Всичките са необходими в жестоките състезания, които ви очакват. В този момент спирам, за да сваля шапка пред дизайна и изпълнението на трасетата. Дълги, разчленени, с десетки "кратки пътеки", със стръмнинки, със стотици препятствия, в които си обелвате колената, и със всякакви други коварства. Хич не се надявайте, че карате сам-самичък. И забравете израза fair play - тук той не важи. Крещите си, блъскате се, дори разменяте юмручни удари. Вие и другите скейтъри, искам да кажа. Не се заблуждавайте, че можете да спечелите някое състезание от първия път. Да не казвам колко време минава докато научите най-кратките пътечки, най-хитрите трикове, най-силните удари... Чак после може нещо да постигнете. **Който** прави състезателни игри знае, че те задължително трябва да са атрактивни в графично отношение. Тук TRICKSTYLE грешка няма. Състезателите са детайлно изпипани и съставени от стотици полигони.



Движенията им - съвсем реалистични. Камерата - динамична и интелигентна. Светлинните ефекти - направени с вкус. Стотиците текстури - от най-високо качество. Околният свят - кипящ от живот. Всичко това направо ви взема акъла. При това нищо не съм казал за великолепните следи, които оставят след себе си машините. Не, това е неописуемо, то трябва да се види. Играта изисква 3D-ускорител, но и моят Celeron с Riva TNT успешно се справи. Има splitscreen за четирима, а по-късно ще се добавят серийни, локални и интернетски "битки" за 16 геймъри. -GM-















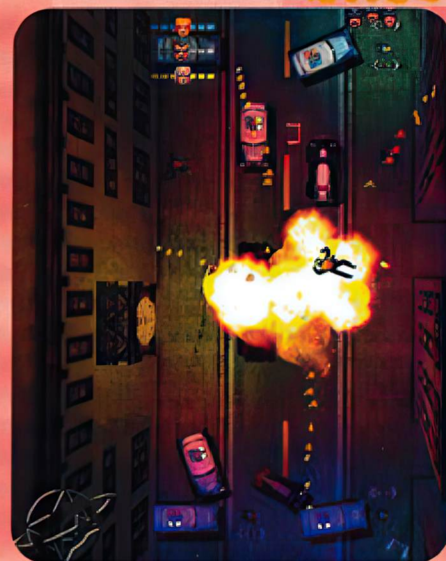
TRICKSTYLE вече е пред завършване, но още отсега изглежда великолепно. Приятна за игране, с прекрасна и бърза графика, с добра музика и звуци. Състезанията са трудни, броят им не е малък, а възможностите да откривате нови "пътечки" са безкрайни. Струва ми се, че тази игра ще се изкачи до челните места на състезателните игри и ще се задържи дълго там.

Criterion Studios / Acclain Entertainment

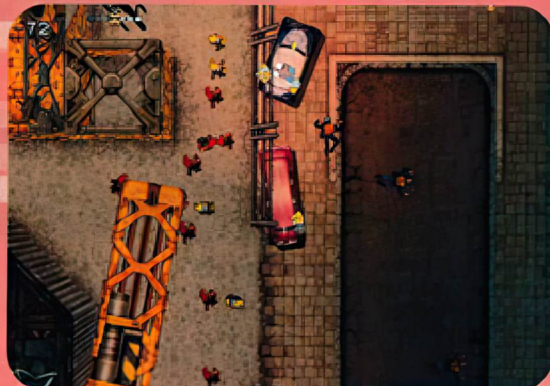
Дата на излизане: до края на 1999 г.

GTA 2

Когато се пръкна първата GRAND THEFT AUTO, мнозина се изненадаха от бързия й успех. Защо НЕ съвсем перфектна в техническо отношение игра стана толкова популярна? Или играта е страхотно оригинална, или насилието, престъпността и анархията са в кръвта на геймърите... Или?

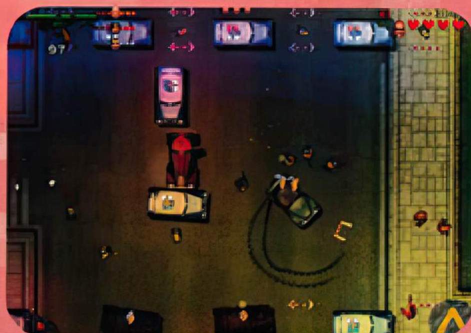


го прилича на по-голямото си братче. Отново 2D-графика и отново наблюдаваме света от птичи поглед. В тази графика няма нищо революционно, но енджинът е абсолютно преработен и сега всичко изглежда по-ясно, по-контрастно и по-реално. Същото може да се каже и за светлинните ефекти, които макар и да изглеждат кичовски, адски спомагат да се потопите в играта. Работягите от DMA DESIGN са съсредоточили сили върху създаването на колкото може по-реалистичен свят, който предлага неподозирани възможности за нови задачи и подзадачи. В сравнение с първата GRAND THEFT AUTO, където геймърът се мести от град в град, сега градът е един, но затова пък голям и добре оформен (има си център, покрайнини, квартали с лошо име и т.н.) Личи, че авторите доста са си поиграли с гражданите и техните автомобили. В някои моменти на екрана има около 100

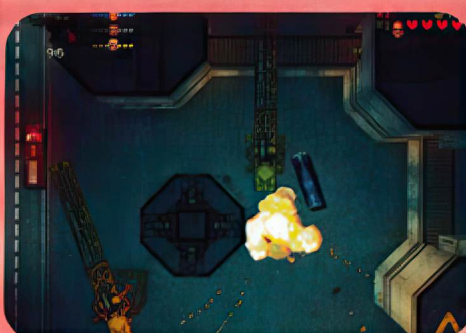


лансирането между тяхната любов и омраза. Всяка изпълнена задача, всяко ваше действие предизвиква симпатиите на една банда и ненавистта на друга. Тоест, мисиите не са линейни, а напълно зависят от вашите действия. Да не говорим за задачите, които можете да изпълните, както решите. В тази насока сме в състояние да говорим до сърпия - за оригиналните задачи, за крадците, ваши конкуренти, за свободата на движението, за неочакваната интерактивност...

-GM-







Не отписвайте 2D

GRAND THEFT AUTO намери своите фенове и се превърна в култова, дори в класическа култова игра. Колко са игрите, които след повече от година и половина излизат с mission pack и се настаняват за седмици наред на първите места в британските топкласации по продажби? И как после да не се направи втора серия! **Веднага** го казвам: GRAND THEFT AUTO 2 много

коли, които се държат като в нормалния живот - освобождават път на линейките, изпреварват по-бавните автомобили, отбиват. Поработено е и върху по-добрия изкуствен интелект на полицаите. **Фантастичният** саундтрак от първата игра, този класически гангстерски хип-хоп (познат ни и от KINGPIN), има място и във втората серия. Групи като Stikki Fingerz, Stylus Exodus, Robert DeNegro и други пускат (чрез радиостанциите в различните части на града) повече от две дузини свои парчета, разнообразени с реклами и коментари на ди-джейовете. **Въпреки** многото нови моменти в играта, принципът остава същият. В любимата си роля на крадец на автомобили изпълнявате различни задачи, получавате оферти за изгодни незаконни действия и непрекъснато се криете от полицията. В играта действат седем гангстерски банди и вие трябва да проявите умения най-вече в ба-





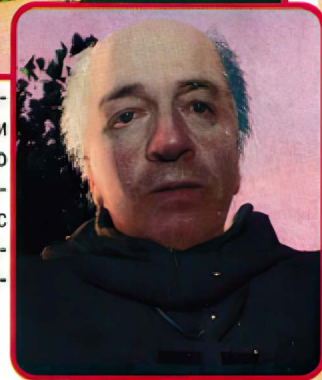
Да оставим обещанията и да изчакаме още малко, за да усетим с очите си (и с ръцете) какво се е получило. Както по всичко личи, който обича първата GRAND THEFT AUTO, ще заобича и втората. А любителят на 3D-графиката нека си играе доста подобната DRIVER. Всъщност, какво по-хубаво от това всеки да има избор!

DMA Design / Rockstar Games

Стара изпробвана концепция в по-добри дрешки и с няколко нови идеи.

Във време, когато деветдесет процента от компютърните игри се въртят най-вече около натискането на спусъка, е почти странно, че все още има ентусиасти, които да залагат на чистото приключение, в което въображението и находчивостта са твоето не само основно, но и единствено оръжие. Именно затова Cryo Interactive определено заслужават адмирации за последователността, майсторството и особено за куража, с който продължават да развиват един жанр, който мнозина бяха обявили за мъртъв. Не, куестът не е мъртъв и Atlantis II е живото доказателство затова.



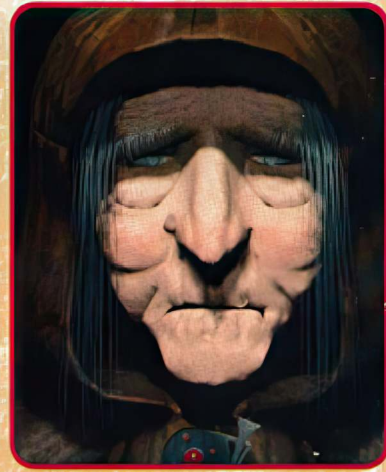


От излизането на първия Atlantis изминаха точно две години и въпреки това той продължава да изглежда достатъчно актуално, дори на та печалба хората от Cryo можеха лесно да излязат с най-старият в света на игрите номер – да „поизлъскат" леко стария енджин на играта, да измислят нова история в стил „още от същото" и доволни да тръснат резултата на пазара. Слава богу, тия момчета си обичат твърде много работата. Atlantis II е всичко друго, но не и ко-

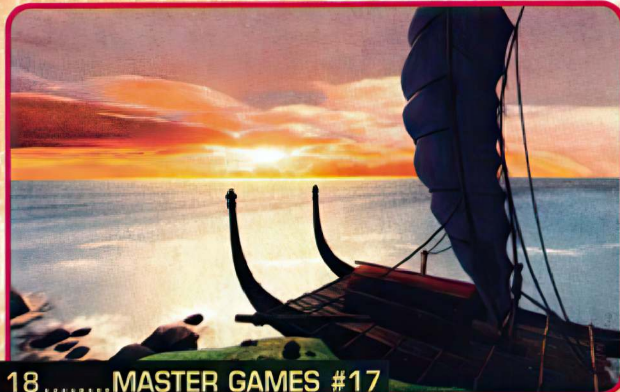
Atlantis II
легендата продължава







фона на ултра-лъскавите 3D енджини на новите first person shooter-и, най-малкото защото тази игра е правена за хора, които търсят преди всичко предизвикателство за въображението и приключенския си дух. Ако преследваха лесна-



пие на своя предшественик. Atlantis II е новото стъпало в еволюцията на куеста. ***Да започнем с графиката.*** Вярно е, че куестовете залагат винаги повече на историята, отколкото на графиката. И все пак... Първото нещо, което ми направи впечатление когато за пръв път си пуснах демото на Atlantis II бяха детайлите. Всичко, абсолютно всичко – от пейзажите и сградите, до най-дребните предмети, е изпипано до най-дребните подробности. Дотук нищо ново, разбира се, защото фотореалстични „картинки" сме виждали още в Myst, да не говорим за Riven и някои по-нови куестове в същия дух. Това, което аз лично не съм виждал преди в куест (поне не на това ниво) бяха перфектните лицеви анимации. Казано с думи прости, лицата на героите, с които ще общувате, изглеждат толкова истински, че доста време се чудих дали това не са всъщност лица на истински актьори, заснети предварително и след това насложени върху моделите от играта. Оказа се, че не са. По принцип едно от най-големите достойнства на новия Omni Synk енджин е точно убийствения синхрон между репликите в диалога и движението на устните в анимациите. Ако си мислите, че това е дребна работа, значи или не сте играли достатъчно куестове или никога не сте задълбавали в някой куест дотолкова, че всяка издънка







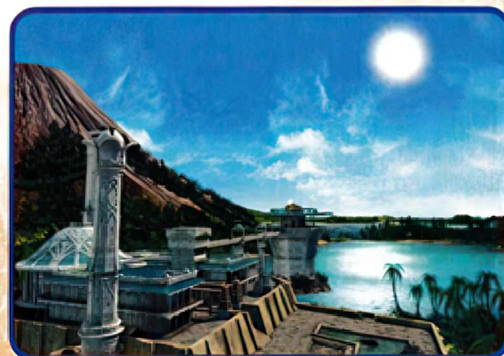
компютърна анимация. ***Сюжетът.*** Принципно Atlantis II не е точно продължение на Atlantis. Просто главният герой е пряк наследник на Сет, спасителя на света от първата игра. По-важното е друго – този път приключението е далеч по-мащабно и наистина звучи като изплувал от минали времена мит. Действието се развива в пет различни свята – Китай, Юкатан, Тибет, Ирландия и Шамбала. Всеки от тези светове е реконструиран с впечатляваща страст към историческата достоверност, което прави играта още по-завладяваща. Тук му е мястото да си обясним един нов, особено популярен напоследък термин – нелинеен сюжет. Знаете, че един от най-сериозните недостатъци на куестовете винаги е бил фактът, че след като ги изиграеш веднъж трудно можеш да се върнеш отново към тях, по простата причина, че всичко вече ти е до болка ясно и познато. Нелинейният сюжет в чистия си вид би трябвало да осигурява абсолютна непредсказуемост на действието – т.е. в зависимост от това какво правиш или какво не правиш, играта би трябвало да може да завърши по N на брой различни начина. За съжаление за приключение с такава степен на реализъм е твърде рано да се говори, най-малкото защото персоналните компютри все още не могат да поемат система с подобна усложненост. Така или иначе, стъпки в тази посока се правят и Cryo определено са едни от хората, които работят здраво в тази насока. В Atlantis II, например, ви е дадена свободата да изберете последователността, в която да посетите петте различни

по линия реализъм да ви боде очите. Героите, с които ще трябва да влезете в контакт са повече от тези в първата игра и всеки, абсолютно всеки от тях има своя собствена индивидуалност, която се личи дори в жестовете и походката. Ефектът от всичко това е перфектен. Макар енджинът на Atlantis II отново да не е тримерен в духа на тези на Quake II или Unreal, да речем, всичко това (съчетано разбира се с по високата разделителна способност - 800x600) създава невероятна атмосфера, в която наистина имаш чувството, че си част от приключението, което на практика е основната цел на упражнението, нали? ***Анимациите.*** Можете спокойно да не сте най-върлите фенове на Cryo. Техните игри също така спокойно могат да ви се струват твърде трудни и различни, но човек трябва да има или твърде влошено зрение или твърде лош вкус, за да не оцени подостойнство анимациите в същите тези игри. Изгледал съм доста компютърни анимации и мога с чиста съвест да твърдя, че аниматорите на Cryo са най-добрите. Ако все още се съмнявате в това, хвърлете един поглед на рекламния клип на Atlantis II (имаше го на един от предишните дискове на списанието) и после вижте и уводните анимации към Black Moon Chronicles (ако имате оригиналния вариант, разбира се, защото в „пиратката„ те елегантно са пропуснати като ненужни). Да не говорим за Ring, който е истински учебник по





света. Това означава, че в известна степен играта ще развие по-различен начин в зависимост от последователността, която сте избрали. За съжаление все още не съм изиграл цялата игра, за да мога да ви кажа в каква точно степен, но фактът е налице – и по този показател реализмът в новата игра е на далеч по-високо ниво от този в първия Atlantis. ***Музиката.*** За бога, хора, започнете да се вслушвате в музиката на игрите! Добре де, стига да можете да го направите, разбира се. Обикновено, заедно с анимациите, музиката е първото нещо, което отпада от пиратските версии на игрите, защото на господа пиратите просто им се свидят заветните няколко цента, които ще пръснат за още едно CD, да речем. Но сега думата ми е за музиката на Atlantis II. Невероятна е! Направо не знам как Cryo успяват да съберат на едно място такъв убийствен екип от художници и музиканти при условие, че правят игри, които по споменати по-горе причини обикновено не се продават в тиража дори на един екшън от сред-

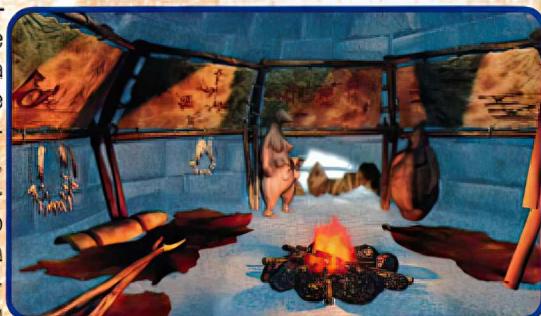


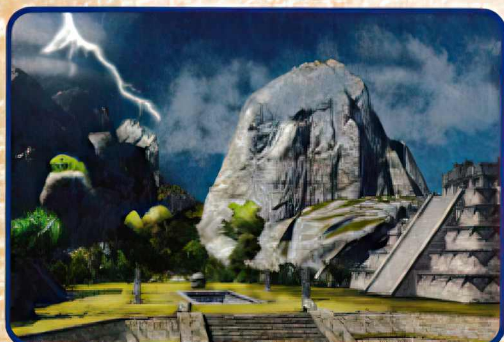
на ръка. Накратко, музиката става все по-неделима част от всяка нова игра. Представете си приключенски филм без музика. Не звучи особено многообещаващо, нали? Е, в игрите нещата стоят по същия начин, само дето за да усетите разликата трябва поне веднъж да се насладите на една игра в нейния пълен (и единствено възможен) вариант. И тъй има ли куестът бъдеще? Вие как мислите?

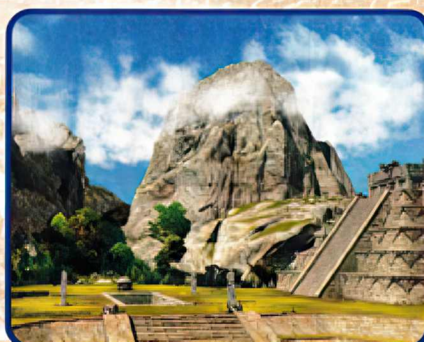
Cryo Interactive / Interplay

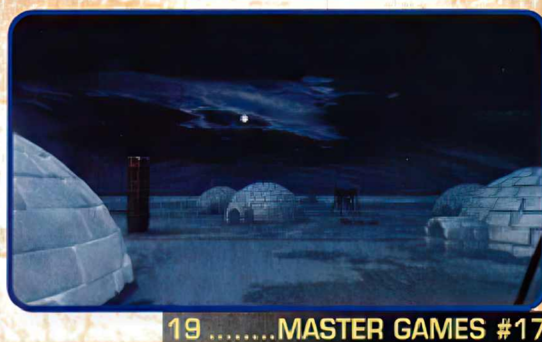
Дата на излизане: всеки момент.

Ивелин Г. Иванов









В зората на компютърните игри през 1989 на пазара излезе една уникална за своето време игра - PRINCE OF PERSIA, която спечели тълпи ентусиазирани почитатели с динамиката си, оригиналните хрумвания и добре подплатената история. С нея жанрът на екшън-адвенчърите заяви смело своето присъствие в света на компютърните забавления.





Авторът Jordan Mechner е работил върху тази игра в продължение на четири години, подпомаган от баща си (музикант) и брат си (артист). Резултатът е чудесна за времето си анимация, добър геймплей и уникална атмосфера. **През 1993** идва и логичното продължение PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME с една значително по-омекотена графика, с увеличена трудност и горе-долу същото съдържание. **В третата част** PRINCE OF PERSIA 3D създателите от Red Orb пренасят легендарните приключения в триизмерното пространство. За съжаление май това е единственото развитие, което играта претърпява. Действието отново се развива в богата арабска държава през XII век, където кралство и принцеса очакват да бъдат спасени. Само дето вече принцесата е съпруга на нашия човек, а отрицателният герой вече не е Джафар – слава богу, видяхме му сметката в предишната част на играта – а това са коварният брат на султана Assan и неговият син Rugnor, който не е точно човек и е хвърлил око на принцесата. Точно както и в първите две части, приключението започва оттук. Като начало принцът трябва да се промъква на пръсти покрай пазачите, а после да си намери оръжие. Не особено хитра завръзка, но можеше и по-зле да е. **Играта е разделена на 14** нива в седем различни места. Постройката на нивата е може би най-успешното нещо в цялата игра. Решението на дадена главоблъсканица е напълно адекватно спрямо мястото, където се намирате. Може да въздействате пряко на предмети от околната среда, като ги използвате според случая. Атмосферата наоколо е като излязла от приказките на Хиляда и една нощ, а знаменитите бутилчици са скрити на изключително тайни места. Още по-добре са замаскирани различните клопки, познати отпреди. Екшън-елементите (около 25%) и адвенчър-елементите (останалите 75%) са разпределени доста успешно. Ще срещнете тежки блокове за избутване, неустойчиви мостчета за прекосяване и тънки въжета за катерене, водещи към главозамайващи височини. Дирижабълът представлява гигантска структура от множество платформи със сгради върху тях, прикрепени към няколко балона, където целта е само една – да се придвижите по-нагоре. В руините ще се сблъскате с множество невероятни същества, като най-колоритният образ е лудият магьосник. Понякога въобще няма да знаете какво трябва да се направи, но кратките cut-scenes на всяка крачка ще се окажат безценна помощ. За да се справите с различните опас-



ности, ще имате на разположение неголям арсенал от оръжия. Всяко оръжие има три основни атакуващи движения и едно блокиращо. Дотук беше по-прилично изпълнената част от играта, наред са основните болежки. Що се отнася до графичното изпълнение, в RED ORB са решили (въпреки готовите технологии) да си създадат собствена технология. Което може да е истинската причина за дългата подготовка на продукта - повече от три години. Без грешка са уцелили момента, тъкмо когато third-person-ите вече излизат от мода. 3D ускорител е задължителен, но тъжното е, че възможностите му съвсем не биват пълноценно използвани. Друг основен проблем е скоростта – докато принцът се изтегля на мускули върху поредната височинка, направо ви се ще да идете и му помогнете, пък дано стане по-бързо. Заобикалянето на ъгли също е почти толкова мъчително. Повечето движения са горе-долу реалистични, но при изкачване или спускане по хълм краката на героя се вдигат сякаш ходи по стълбище, а при скачане взима без засилване два-три метра (което между другото, е доста удобно). Убийствено трудно е да накарате играта да изпълни две команди едновременно – например изваждането на оръжие или скокът по време на тичане направо граничат с невъзможното. Лошото е, че черният списък с недостатъци продължава. Управлението е с бутоните, което ще рече, адски досадно и неудобно. Като добавим и зле поставената камера, направо ми е жал за нервите на нещастните геймъри. По принцип тя е фиксирана малко зад героя, като при всяко изваждане на оръжието се обръща отстрани. Вероятно идеята е това да ни улеснява при бой, но тъй като не можеш да се въртиш много-много с извадено оръжие, е адски трудно да застанеш на една линия с противника. Или пък когато си опрян с гръб в стената и се готвиш за труден скок, можеш да наблюдаваш единствено носа си. За сметка на това докъде свършва пода, можеш само да гадаеш. Друг бисер е, когато точно по време на бой се наслаждаваш на чудесния изглед на близката стена, но не и на героите. С други думи, объркването е пълно. Враговете са около тридесет на брой, от най-различен произход, за които не може да се каже, че са добре изпипани. Някои от тях имат изключително непропорционални тела и меко казано особени изражения на лицата. Без основната им цел да бъде да ни стреснат с вида си. Ама нали сме си смели, даваме напред и не ни пука.





Колкото и странно да звучи, общото впечатление от тази доста позакъсняла игра не е чак толкова лошо. Със своята впечатляващата ориенталска атмосфера, легендарна фабула, множество главоблъсканици и доволно голям брой противници със сигурност ще привлече вниманието на феновете на предишните части, за които ще бъде просто задължително още веднъж да преминат това изпитание за ума, нервите и най-вече клавиатурата, наречено Prince Of Persia 3D.

-GM-

CALI

Red Orb / Red Orb

PC WIN '95/'98

MIN.: P 233, 64 Mb RAM, 4x CD, 300 Mb HDD, 3D card

Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

стратегии на славата

Някои геймъри, като чуят за realtime-стратегия си представят само битки, трупане на суровини и надпревара във въоръжаването. Но понякога се срещат и игри с интересни сюжети. Като WARCRAFT и STARCRAFT (на фирма BLIZZARD) или DUNE 1 и 2 (на фирма WESTWOOD). В първата AGE OF EMPIRES имаше интересни фабулни моменти, които станаха доста повече в датадиска RISE OF ROME. А сега AGE OF KINGS си е направо с великолепен сюжет.

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Не става дума за типичен разказ за победите и пораженията на народ или на владетел. В играта има пет различни истории за пет велики личности от световната история. В tutorial-a шотландският национален герой Уилям Уолас демонстрира възможностите на играта и предупреждава за скритите опасности. Този герой няма да ви влезе много в употреба - освен в няколко десетминутни мисии, в няколко малки битки и при превземането на два замъка. Далеч по-голяма близост до исторически личности имате в кампаниите. Тези кампании са четири и в тях сте Жана Д`Арк, Саладин, Чингис хан и Фридрих I Барбароса. В повече от 20 мисии извървявате стръмния път на четиримата към славата, и то исторически съвсем достоверно. В играта строго се придържате към една сюжетна линия, т.е. няма възможност да разклонявате историята. Системата на единиците по принцип функционира като при предишната серия. Колкото обществото ви е по-развито и образовано, толкова по-силни, по-издръжливи и по-бързи единици създавате. В центъра на всекидневието е чернoработникът - роб или наемник, който строи, оправя, произвежда, добива. Това е единица, върху чийто пол не можете да влияете. Просто се появява мъж или жена и му/й възлагате работа. В съответствие с тази работа той/тя се облича, така че много ясно различавате овчарите, дървосекачите и другите работници. Единиците, определени само и единствено за воюване (с изключение на един транспортен кораб), са безброй. Пехотинци, бронирани с железни доспехи конници, ездачи на слонове и камили, балистични оръжия, огромни кораби... А има и нови единици, специфични за този или онзи от тринайсетте народа. Сега в играта размерите са по-реални - например никога войникът не е по-висок от вратата на къщата. Авторите са премахнали тъпото заобикаляне на полетата и къщите и вашите войници могат спокойно да бродят из големите ниви и да се разхождат из дворовете. Подобрен е изкуственият интелект, което ясно проличава при битките. Най-важното е може би автоматичното групиране на различните единици. Ако изберете правоъгълна формация, слабите единици се съсредоточават в средата на правоъгълника, а силните се нареждат около тях. Което е много полезно. Сградите и особено тяхната архитектура са сред най-изпипаните елементи на играта. Не знам колко време е отишло в ровичкане из енциклопедии и справочници, но постройките са толкова прецизно достоверни, че направо препоръчвам тази игра на бъдещите и сегашните архитекти. А сградите са десетки! Страхотна е възможността да си построите нещо само за кеф, ей така, без да ви трябва за нещо специално. Удобство е, че фигурите, скрити зад къщите, се виждат като сини контури - това помага да не забравите











та. Тя е съвършена при разделителна способност 1280x1024, а анимациите на фигурите са направо върхът. При 800x600 картината е малко размазана и се виждат отделните точки, но пък играта в бъркотията някоя. За сметка на което пък има опасност да забравите дейността на селото. Четирите основни суровини в играта (дърво, храна, злато и камъни) се добиват от вашите черноработници, но щом свършат работа, те обикновено мислят само за лежачка. Много внимавайте при отглеждането на зърнените храни например. Полетата имат определен капацитет на суровини и ако го изчерпите, полето изчезва и трябва да правите ново. Промени има и в търговския аспект на играта - действа пазарната икономика и цените се определят в зависимост от търсенето и предлагането. Щете не щете, но с основните правила на стратегията няма как да не се запознаете. Има прости трикове, които не са трудни за усвояване: как да се атакува балистична машина и как стражева кула. Има и по-сложни: как правилно да се разпределят единиците в групи и да не се хвърля излишно жива сила в битките. Играейки AGE OF KINGS, много бързо разбирате, че най-сигурният път към успеха е грижливото следене на всички елементи. Еднакво внимание трябва да се отделя и на селото, и на войската. По време на битките е по-добре да използвате сивото си мозъчно вещество и да се опитате да "преобърнете" някои войници на ваша страна, отколкото тъпо и упорито да се биете. Няма повече да казвам нищо, вие ще се досетите за всичко сами. При първата ми среща с тази игра бях направо шашнат от графика-



е по-бърза и по-добра в игрово отношение. Озвучаването също не е за пренебрегване - всяка единица рапортува на своя си език, което прави играта по-реалистична. Забавният потенциал в продължението на AGE OF EMPIRES е огромен. Любителите на realtime-стратегиите ще намерят всичко, което обичат - спасяване на нападнати градове, пленяване или ескортиране на важни особи... И при всяка ситуация винаги има начин за успех. В това е вълшебството на играта: да търсите и да намирате пътищата към успеха. Представете си, че трябва да унищожите неприятелска крепост. Съсредоточавате се в производството на огромна армия, която хвърляте в атака, а не забелязвате, че в края на картата има неохраняема малка крепост, която можете да превземете само за минути... Единственото, в което AGE OF KINGS може да бъде упрекната, е липсата на подобряване на единиците с натрупването на опит. Знам, това го няма в много от стратегиите, но в AGE OF KINGS май трябваше да го има. Играта направо си плаче за това. Отлична стратегическа игра, достоен наследник на първата серия. -GM-



Ensemble Studious / Microsoft

PC WIN '95/'98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4x CD, 200 Mb HDD

OPT.: P II 266, 64 Mb RAM, 16x CD, 300 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

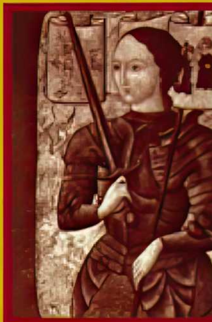
Мултиплеър: ДА (8)

Оценка 9/10



Уилям Уолас (1272 - 1305)

Шотландски национален герой, борец за независимостта на Шотландия по времето на английския крал Едуард I. През 1297 г. с група сънародници убива английския шериф, а по-късно през същата година разбива войската на английския губернатор на Шотландия. Въпреки колебливата подкрепа на шотландските благородници, решава да нахлуе на юг в Англия, но е победен от английския крал в битката при Фаркърк през 1298 г. Безуспешно търси помощта на Франция. През 1305 г. е арестуван и осъден на смърт.



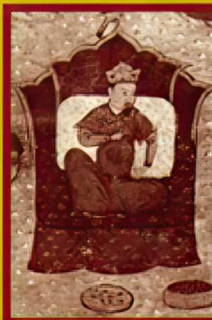
Жана Д'Арк (1412 - 1430)

Наричана още Орлеанската дева. Вярвала, че Бог я е определил да спаси Франция от английските нашественици. Успява да убеди престолонаследника (по-късно крал Шарл VII) в своето послание и при първото си сражение през май 1429 г. за осем дни освобождава обсаждания от осем месеца гр. Орлеан. Освобождава Реймс и Компиен, но е пленена от бургундците и предадена на англичаните, които я обвиняват в магьосничество и изгарят на клада в град Руан. През 1920 г. църквата я обявява за светица.



Саладин (Юсуф ибн Салах ад-дин) (1138 - 1193)

Мюсюлмански боец от кюрдски произход, роден в северна Сирия. През 1152 г. постъпва на служба при своя чичо, когото съпровожда (през 1169 г.) в похода към Египет, където помага на местните владетели срещу кръстоносните походи. През 1171 г. става султан на Египет, а през 1174 г. и на Сирия. Обявява свещена война (джихад) на кръстоносците, които разбива при Йерусалим.



Чингис Хан (1167 - 1227)

Един от най-големите завоеватели в историята и основател на първата монголска империя през 1206 г. Предприел поход срещу Китай, преминал Великата китайска стена и превзел Пекин. През 1223 г. завладява Русия и разширява границите на монголската империя от Черно море до Тихия океан. През 1224 г. разделя империята между своите синове.

Фридрих I Барбароса (1122 - 1190)



Германски крал и император на Свещената римска империя, наричан Барбароса заради огненочервената си брада. Племенник на германския крал Конрад III. Присъединява Бургундия, Саксония и Бавария, спечелва на своя страна и църквата. След серия от нападения в Италия през 1155 г. е коронясан в Рим от папата и влиза във война с Ломбардската лига, обединяваща няколко италианска града. През 1189 г. предприема Третия кръстоносен поход, но се удавя при къпане в река Киликия.

здрав екземпляр от неизчезващ вид

SEPTERRA CORE

Знаете ли по какво си приличаха преди две години RPG-тата и белите носорози? И едните, и другите за малко щяха да влязат в Червените книги на застрашените от изчезване видове. Не е ясно дали белите носорози са се размножили, обаче PRG станаха повече и по-качествени - виж BALDUR'S GATE и FINAL FANTASY 7(8), а защо не и SEPTERRA CORE.

Каква е рецептата за приготовление на добра игра? Задължителни елементи са сюжетът, техническата изработка, игралността и спазването на неписаните закони на жанра. По последното може да се спори, защото ако има нови идеи, още по-добре. Да вземем за пример FINAL FANTASY 7. На геймърите и окото им не мигна от непознатата досега за PC система от вълшебства и играта пое по своя блестящ път. Не го казвам случайно. Точно за тази игра ще се сетите, впускайки се в SEPTERRA CORE (**SC**). **Н**яма значение дали в графичната изработка приликата е случайна, или търсена.



Още в началото изглеждат познати стилът magna графика (с характерните си форми и цветове) и движението по картата. А след малко играене вече сте съвсем сигурни, че при двубоите, вълшебствата, сюжетните обрати, фигурите и тяхното поведение авторите на SEPTERRA CORE са черпили с пълни шепи от кладенеца на FF7. **С**южетът на **SC** е изпипан най-подробно. И не е ствол с безброй клони и клонки, които ви отбиват и връщат към пътя до крайната победа. Историята започва някога, ама много някога, когато Твореца създал Septerra, състояща се от Ядро, седем обвивки с континенти, обикалящи наоколо, и ос за всички обвивки - север-юг. Твореца направил и два ключа за заключване и отключване на Ядрото, в което се крие огромна сила. И скрил двата ключа. Скоро обаче се появил лудият за сила и власт демон Gemma, който открил ключовете и потеглил към Ядрото. Стреснатият Творец изпратил на Septerra своя единствен син Marduk, който в стодневна битка победил Gemma, прибрал двата ключа и предсказал, че ако Septerra бъде застрашена, ключовете ще бъдат намерени и силата в Ядрото ще ликвидира заплахата. И ето, дошло е време това пророчество да се сбъдне... **The Chosen** (Избраниците) обитават най-външната обвивка на Ядрото. Те ползват енергията от Северния полюс, смятат се за наследници на Marduk и изхвърлят боклуците си върху другите, които живеят по-долу. Един от Избраниците е лорд Doskias, честолюбив и алчен човек, който не се гнуси от нищо, стига то да му помогне да да отвори Ядрото. **Maya** пък е младо момиче от Oasis, град в който почти всички се препитават от събиране и продаване на отпадъци. Никому неизвестна в началото, тази девойка става ключова фигура в задаващия се сблъсък с Doskias-овите изроди. И няма да е сама, защото и сред Избраниците по-сетне се намират противници на Doskias. **Е**то така някак започва вашата история. В началото се разнасяте по разни континенти и помагате на застрашени народи, но виждате само разорения и смърт. Измъчвате се от чужди грешки, проклинате Doskias-овите опасни мераци... И винаги пристигате късно. Но с времето печелите приятели, които ви помагат в борбата. Проблемът е да разберете, кой е истински приятел и кой само се прави на такъв. Не се притеснявайте - докато странствате, всичко става ясно и те се проявяват в истинската си светлина. Но и нищо да не научите, пак успявате в борбата си. А може би и не... **SC** е от игрите, които се раждат сложно и дълго. Авторите й са сменили доста фирми, а после дълго са търсили дистрибутор. И ако го нямаше успехът на фирмата MONOLITH с продължението на RAGE OF MAGES, може би **SC** нямаше да види бял свят. **К**оето щеше да е жалко. Геймърите щяха да загубят изключителна комбинация на два жанра - RPG и адвенчър. Към двубоите в стил FF7 тук е добавена употребата на предмети и събирането на информация. **Н**ека отделим малко място на куестите. В играта те са много. С някои се сблъсквате постоянно и всеки път, с други - чак при второто или третото играене. Причината е или вашето невнимание, или изборът ви на приятели. Примерно само Grubb (като приятел) може да направи така, че да нямате проблеми с роботите. И единствено Araym (пак като приятел) помага да стигнете до проклетия World Bazaar. **В** играта срещате само осем души, които предлагат приятелството си. И тъй като освен Мая можете да управлявате само още две фигури, трябва да избирате измежду тях. Решението наистина е трудно. Всяка фигура има свои добри качества, може да се сражава с различни оръжия и се държи по различен начин. При несполучлив избор не само не оправяте проблемите си, но и хората ви започват да се бият помежду си. Изберете например Corgan и Selina и ще видите какво става... **В** двубоите **SC** прилича на FINAL FANTASY 7, но в предходните ситуации играта е съвсем различна. Във FF7 вие всъщност нищо не знаете за враговете си, преди да се сблъскате с тях. Сега обаче можете да избирате. Противниците си виждате просто докато се разхождате из терена и според ситуацията решавате дали да влезете в пряк двубой с тях или да ги избегнете. И, Бога ми, понякога по-добре обръщайте гръб на някои, като например на огромния краб. **Н**е се впускайте в двубоите през глава, а обърнете внимание на оранжевите линии под образа на отделните фигури. Те определят кога да атакувате. Щом този индикатор премине първото деление, нахвърлете се срещу врага. Другото, което трябва да прецените, е дали да атакувате по-бързо, но с по-слаба сила, или да изчакате за по-мощна атака. Всяка фигура има три основни удара и други шест може да спечели с течение на времето. Срещу по-слаб или срещу единствен враг атакувайте бързо, но в другите случаи е по-добре да сте по-могъщ. **М**оже ли истинското PRG без магия? Не може, разбира се. Затова в **SC** вълшебническите номера имат своето място и като във FF7 са по свой начин изключителни. Независимо дали става дума за начина им на извикване, или за ефекта им. Докато скитате из Septerra, се сблъс-







Героите

LED

Дъщеря на генерал Campbell. Военен механик в служба на Ankara. При нещастен случай по време на военното си обучение загубва и двата си крака, които са заменени с кибернетични протези.

MAYA

Младо и храбро момиче от град Oasis. В старанието си да предупреди останалите народи за грозящата ги опасност, се забърква в много по-сложен конфликт на интереси, отколкото е предполагала.

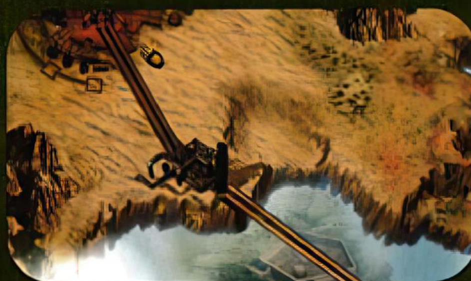
GRUBB

Приятел на Maya от детинство, опитен механик по роботите. Чувства се отговорен, че чужди хора използват неговите творения за лично обогатяване.

CORGAN

Член на елитните защитници на град Wind City, разпръснати по време на нападението на Избраниците. Опитва се да отмъсти за смъртта на близките си и ненавижда до смърт Selina, която е командвала атаките, при които те загиват.















кате с 25 броя Карти на съдбата, които служат за вълшебстване. Тези карти може да имат самостоятелен ефект (heal, fire) или да се комбинират една с друга (summon). Така че, ако ви писнат простите двубои, изчакайте две от вашите фигури да могат да атакуват, дайте им в ръцете например карти water и summon и стойте, та гледайте. Страхотен цирк! В това отношение възможните комбинации са 124 на брой! Суровината за правене на магии (пък и за други неща) е енергията на Ядрото. Нейният резерв в телата на отделните фигури зависи от екипировката им и при правенето на магии и при специалните атаки намалява. Това добре се усеща, така че внимавайте - тези резерви няма да ви изкарат до края на играта, а дозареждането не е евтино и печеленето на пари не е шега работа. Огледайте отблизо джобовете и ръцете на фигурите си и ще видите, че има нещо странно - там се крият и мотори. Така стигате до следващия елемент в играта, който може и да не е бил толкова ясен в началото. SC свързва едва забележимите фентъзи-елементи с обикновените хора, зверове и роботи, а в битките поставя едни срещу други картечници, лазери, мечове и огромни ключове. Тази "деформация" се проявява и при предметите, които обличате, навличате или хващате. Всяко оръжие, всяка обувка, наметало или пръстен има специален комплект от атрибути, които влияят върху вашите статистики. А те включват атаката, броните, мощта, енергията на Ядрото, психиката (както и други, като силата, ловкостта, индивидуалността, жизнеността и бързината), чиито стойности могат да се изкачат до главозамайващи числа. Всеки предмет от стотиците в играта влияе върху статистиките по различен начин. Някои повишават стойността на един атрибут, а на друг я намаляват, други правят точно обратното. Планетата Septerra е обширна. Няколко континента върху седемте обвивки и навсякъде десетки места за проучване, стотици повече или по-малко важни NPC фигури със собствени диалози и различно поведение към всеки отделен член на вашата дружина. На някои места трябва да се връщате по няколко пъти. Играта е събрана на един компактдиск, което означава, че за геймът отива някоя и друга седмица. Що се отнася до забавлението, преценете сами. Лично мен сюжетът ме погълна, допадна ми управлението, но през цялото време не можех да се освободя от чувството, че двубоите някак не си пасват с концепцията на играта - прекалено кратки, а на места и прекалено много на брой, което заедно с непрекъснатия сейф нарушава компактността. Освен това хич не ми се нрави да се появяват отново врагове във вече проучени локации. Подобно нещо е отвратително. Та, стигнахме до заключението. Въпреки противоречивите чувства, ей това е игра! **Великолепна графика и анимация, чудесен сюжет и малко безсмислени двубои.**

-GM-









Героите

LOBO

Боен киборг, унищожен в битка и след това препрограмиран от стария механик. Доброволно става пират и престъпник, въпреки че е създаден за тяхното унищожаване.

BADU

Член на примитивното общество Underlost, живеещо на най-долния континент. Иска да спаси своя народ от бруталност и поробване.

SELINA

Бивша проститутка, а днес (благодарение на своя любовник Doskias) един от главните му генерали. Кое ще победи в нея: предателският й мозък или сърцето й?

ARAYM

Специалист по взривовете, загубил и двете си ръце по време на първата война между народите Jinam и Ankara. След завръщането си у дома става изгнаник и избира пътя на наемника.





Valkyrie Studious / TopWare/Monolith

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200 , 32 Mb RAM, , 4xCD, 50 Mb HDD

OPT.: P 266 , 64 Mb RAM, , 16xCD, 500 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ

Оценка 8/10

DRIVER

Американски волан



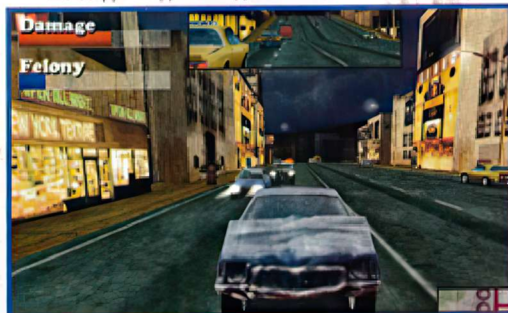
Ясно им е на англичаните как се правят състезателни игри и това си е. Фирмата REFLECTIONS от Нюкасъл преди три години извади DESTRUCTION DERBY, където са важни не толкова скоростите, колкото разните салтоморталета, карамболи, челни сблъсъци и други подобни изпълнения с коли. Още тогава авторите на играта обещаха, че няма да дремят върху спечелената слава (и пари) и ще измислят нещо още по-увлекателно - с по-свободно движение, по-интересен сюжет и по-вълнуваща атмосфера. Така възниква идеята за DRIVER, в която действието се развива в легендарните времена, за които Георги Минчев пее в една песен: "блажени години, рокендрольт беше млад", т.е. през седемдесетте години на XX век. Но да караме поред.

Защо DRIVER е сред най-очакваните заглавия на 1999, въпреки пестеливата реклама на фирмата дистрибутор GT INTERACTIVE?

Undercover, или главната част



В DRIVER (играта е разработена за PC и за PlayStation) сте в ролята на шофьор за различни поръчки, който всъщност е тайно ченге, решено да се докопа до най-висшите гангстерски





босове. Но сюжетът в случая (въпреки интересните обрати и двата различни финала) не е най-важното нещо. Дори истинската професия на героя не е от кой знае какво значение. Интересното е, че действието се развива последователно в четири американски града - Маями, Сан Франциско, Лос Анджелес и Ню Йорк (за тях повече информация има в **#16** на Master Games) и е разделено приблизително на 40 мисии. Малко е да се каже, че задачите са оригинални. На "приемния изпит" за строго определено трябва време да покажете на какво сте способен като шофьор. Извозвате крадците на току-що обрана банка. Участвате в невероятни преследвания. Управлявате лимузини, таксита и полицейски коли. Играта не е линейна, така че теоретично можете да я завършите след около половината от нивата. Във всеки град имате хотелска стая, където получавате вашите задачи на запис, а ако задачите са повече, от вас зависи коя да изберете и да повлияете върху по-нататъшното развитие на сюжета. **Начинът на изпълнение на задачите е лично ваша работа и никой не ви се бърка.** Сами решавате дали да се придържате към разрешената скорост, без да дразните полицейските патрули, или да правите слаломчета между другите коли и с газ до дупка да бягате от пазителите на реда. Най-добре е, разбира се, да не изпадате в крайности. Само така можете да изиграете целия DRIVER. Колкото повече напредвате в играта, толкова по-големи стават изискванията към вас. Няма време след всяка изпълнена задача (а те зачестяват) да се връщате в хотелската си стая и да влагате позиции. Все по-трудни стават и обективните условия: полицаите са по-агресивни, дъждът се усилва, тъмнината е по-непрогледна, колата не се подчинява така, както ви се ще... Автомобилите са повече от дузина - шевролети, мустанги, буици, таксита, лимузини и (макар че DRIVER не е симулатор) се управляват като истинските. Освен индикатор за техническото състо-

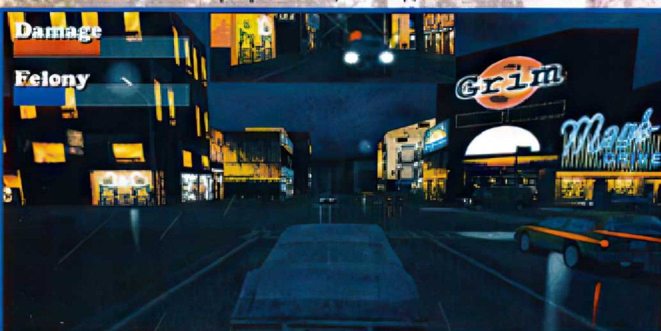




GAMES HOT



яние на колата (damage), имате и индикатор felony, в който се натрупват всички забранени от закона и правилника ваши действия (превишена скорост, каране през парка, преминаване на червено, щети, нанесени на други автомобили, и т.н.). Този индикатор показва степента на вашата недисциплинираност и може да настъпи момент, когато, ако имате много прегрешения, няма да помогне и най-чинното



спиране пред червения светофар или бавното преминаване край патрулна кола. На екрана имате карта и секундомер, но не знам защо нямате оборотомер.

Останалото

За главната част, наречена Undercover, можем да говорим до първи петли, но DRIVER предлага много, много повече. Къде от първи, къде от втори опит преминавате главната част с всичките ѝ мисии, но това е някъде малко повече от половината (и като време, и като забавление), което играта



Driving Games

Играта съдържа общо седем шофьорски дисциплини. Някои от тях са от главната игра, други са оригинални. Всяка дисциплина можете да изпробвате в четирите града, а понякога и в различни състезания. Бъдете старателни: постиженията се влагат в залата на славата.

***Pursuit** - Хванете го! За определено време трябва да догоните измъкващия ви се автомобил.*

***Getaway** - Същото като по-горе, но обратното. Полицейската кола гони вас.*

***Crosstown Checkpoint** - Трябва изкусно да преодолеете различните checkpoint-и.*

***Trail Blazer** - Набързо трябва да се оправите с маркировъчните конуси.*

***Survival** - Атакуват ви кръвожадни агресивни полицаи (нагласени на maximum).*

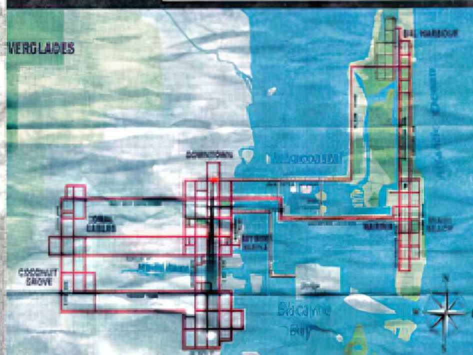
***Dirt Track** - Класически обиколки, но в малко по-друга среда, отколкото очаквате.*

***Carnage** - В определено време трябва да унищожите колкото може повече.*

Where do you want to go today?

Ще ви издам една малка тайна. В DRIVER всъщност градовете не са четири. След успешното завършване на играта в менюто се появява и родният град на фирмата REFLECTIONS - Нюкасъл. Иначе, от всеки град имате по 80 километра пътища и хиляди сгради.

Маями



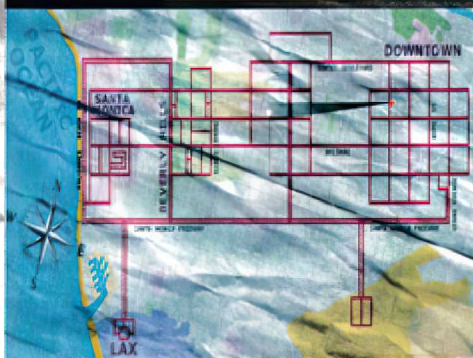
Характеристика: Най-лошото е още в началото. Маями е град, плосък като тепсия - никакви хълмове, никакви стръмнини. Нивото е разделено на две части (суша и остров), свързани с няколко широки магистрали. Има пристанище и складове, движението е спокойно, полицаите са сравнително малко. **Най-добра мисия:** Най-забавна е Payback, в която последователно унищожавате пет ресторанта. Интересно е и преследването на предателя.

Сан Франциско



Характеристика: Няма как в една такава история да липсва Фриско с неговите стръмни улици и слаломи между трамваите. Градът е изпипан съвършено и е чудесно раздвижен. Уличното движение е под контрол, но от пръв поглед личи, че полицейските коли съвсем не са малко. **Най-добра мисия:** Разполагате приблизително с минута време (в ролята на шофьор на такси), за да изплашите своя пътник до смърт и да измъкнете от него необходимите ви сведения. Изумително! Има и мисия с камион, разбира се.

Лос Анджелес



Характеристика: Според авторите на играта излиза, че Лос Анджелес е малък град. Тук откривате само Downtown, Santa Monica и Beverly Hills. Повечето от мисиите стават през нощта и то в дъждовно време (всичко е добре осветено от неоновите лампи). Въпреки това тази част на играта е много лесна. Уличното движение е по-наситено, а полицаите са по-досадни. **Най-добра мисия:** Тази част на играта е сравнително кратка, а мисиите са обичайни и нормални. Интерес представлява може би само въведението, в което се опитвате да се измъкнете от полицията с открадната кола.

Ню Йорк



Характеристика: "Царят на градовете" е наистина обширен и действието в него е сравнително дълго. Широки улици, много полицаи, нагъчкано улично движение - всичко това усложнява положението. Някои мисии отначало са лесни, но после стават все по-трудни, докато накрая трябва за изпълнявате задачите за стотни от секундата. **Най-добра мисия:** Тук те са повече, а заключителните мисии направо ви карат да скърцате със зъби. Приятна е задачата да унищожите последователно четири коли на бандата на конкуренцията.

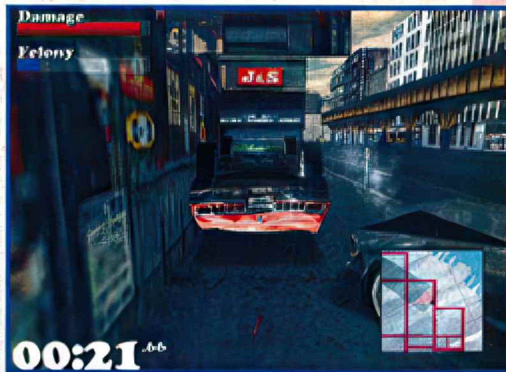
предлага. В другата част вече няма нужда да тренирате, а можете до безкрайност да се разкарвате с автомобила по улиците на четирите забележителни американски града или да изберете някоя от шофьорските дисциплини Driving Games. А върхът на удоволствието е възможността да монтирате запис, с който да си поискате своите акции...

Шест с три минуса

Такава щеше да е оценката на DRIVER, ако ходеше на училище. Перфектна за играене, оригинална и много добре изглеждаща, но... Първият минус: липсва мултиплейър (поне засега). Вторият минус: графиката понакуцва. Третият минус: високи изисквания към хардуера. Личи, че играта е разработвана и за PSX (PSX-версията вече е продадена в над един милион екземпляра). Текстурите на къщите и моделите на автомобилите са приспособени към по-високите разделителни способности и 3D ускорителя на PC-тата, но engine-ът е ограничен и всичко изглежда по-зле, отколкото в MIDTOWN MADNESS например. От друга страна обаче, графиката е достатъчно качествена, за да ви обсеби играта с всичките си положителни качества, които споменах по-горе. И понеже перфектността в игрово отношение и остроумните идеи (като в DRIVER) напоследък са рядкост, трябва да ги оценяваме по достойнство. В DRIVER стереотипи няма и се играе отлично. Undercover-ът отнема два-три дни, останалото до края - още толкова. И въобще това е толкова необичайна състезателна игра, че при малко повече старание, щеше да е съвършена. **Нейните създатели изглежда също са забелязали недостатъците и вече обявиха, че започват работа над продължението, в което и самите геймъри ще могат да влагат собствените си хрумвания.** Просто, но гениално. Във всички случаи си заслужава да изпробвате тази игра. Горещо ви я препоръчвам. **Оригинална състезателна игра, пресъздаваща любима холивудска тема - преследване с автомобили.**

-GM-









Reflections / GT Interactive

PC WIN '95/'98

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 100 Mb HDD, 4xCD, 3D cart

OPT.: P II, 64 Mb RAM, 200 Mb HDD, 32xCD, 3D cart

Ускорител 3D: D3D, 3Dfx

Мултиплейър: НЕ

Оценка 9/10

Интервю с мистър **Gareth Edmonson** - шеф на **Reflections**

Master Games: Бихте ли представили накратко вашата фирма?

Gareth Edmonson: *REFLECTIONS е основана преди 14 години. От няколко години тясно си сътрудничим с фирмата PSYGNOSIS. От тази съвместна работа се родиха такива игри, като BALLISTIX, серията SHADOW OF THE BEAST и AWESOME за Amiga, и DESTRUCTION DERBY за PlayStation и PC.*

MG: DRIVER е много оригинална, може би дори по-оригинална и от DESTRUCTION DERBY. Какво ви накара да работите над такъв проект, а не над някоя обикновена състезателна игра?

GE: *Идеята ни хрумна още като правехме DESTRUCTION DERBY. Решихме да измислим нещо, в което да накараме геймъра да управлява автомобил в истински град с истинско улично движение. После възникна идеята да симулираме преследвания, които са много популярни в игралното кино, и да наподобим атмосферата на 70-те години. Страхотно ни повлияха култовите филми "Булит" със Стив Маккуин и "Френска връзка" с Джин Хекман.*

MG: Имаше ли някакво значение, че разработвате едновременно версии за PC и за PSX? Двата engine-а независими един от друг ли са, или имат общи елементи и основа?

GE: *По нещо двете версии си приличат, но по принцип над тях работиха едновременно два различни екипа, които се опитваха да изстискат от двете платформи всичко, което е възможно. Някои аспекти в игрово отношение обаче просто нямаше смисъл да се програмират два пъти, така че например изкуственият интелект на компютрите беше създаден само веднъж и използван както за PSX, така и за PC.*

MG: С какво се гордеете най-много в DRIVER и къде имате пропуски?

GE: *Мисля, че най-доброто в играта е големият избор пред геймъра, който не е длъжен веднага да започне да играе сюжета, а може само да се вози насам натам по улиците из градовете или да изпробва някоя от шофьорските дисциплини. В много отношения DRIVER е като онези чучела за биене, дето ги използват в Япония, за да си отпускат нервите. Щом ви стане кофти, седнете да изкарате едно състезание от DRIVER. Що се отнася до недостатъците - е, сега някои видеоанимации не ни изглеждат толкова качествени, но може би за геймъра, който ги вижда за първи път, не са чак толкова лоши.*

MG: Имаше ли първоначални идеи, от които по-късно е трябвало да се откажете по различни причини - например заради хардуера или поради недостиг на време? Различава ли се по нещо първоначалното ви намерение от крайния резултат?

GE: *Винаги има неща, от които се отказваме поради недостиг на време, но нали затова са продълженията. В DRIVER например отначало искахме, когато геймърът подкара автомобила си в платното на срещуположното движение, колите срещу него сами да се отклоняват. Това обаче не изглеждаше добре, защото обикновените шофьори карат бавно и ще предизвикат задръствания по улиците. А освен това и играта щеше да стане по-лесна.*

MG: Какво бихте посъветвали някого, който за първи път седне да играе DRIVER? Кое е най-важното за успеха?

GE: *Играта е направена така, че всеки да може да я играе и лесно да я разбере - управлението е сравнително интуитивно. Отначало колите изглеждат нестабилни и непрекъснато занасят, но след малко тренировки бързо се научавате да вземате завоите. А по-опитните шофьори нека да използват бутона fast steer. Това прави автомобила им по-маневрен.*

MG: Скоро след излизането на неофициалното демо се появиха няколко пиратски editor-а. Позволява ли структурата на играта създаването на някакви add-on-и или editor-и на градовете?

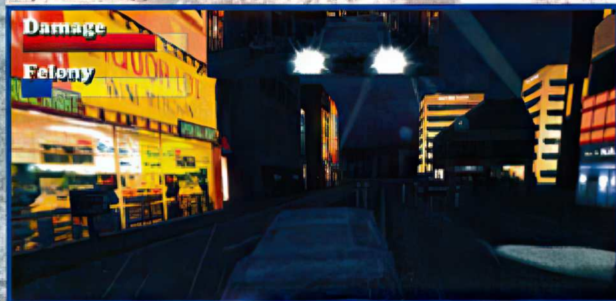
GE: *DRIVER е чисто състезателна игра, без разни ракети и картечници по колите. Разиграва се в действителни градове и затова в нея има много съкращения. Разбира се, вградили сме няколко секрета и cheat-а, но засега няма да ви ги кажа. Add-on-ите са възможни, но editor-ите на градовете - не. Вече мислим какво да правим понататък. Замисляме мрежов patch, но засега не бързаме.*

MG: Благодарим за разговора.

Надбавки

Грижливо настройте детайлите така, че дори и в най-тежките моменти framerate да не спадне под поносимата граница. Настройте конфигурацията, включително взора встрани и назад (и го използвайте). Ако имате достатъчно бърз компютър, включете огледало за обратно виждане - върши работа. **В началото поне няколко минути се разходете по улиците или опитайте тренировка.** И най-отраканият шофьор трябва да си "изчука" управлението. Старайте се да опознаете действието на всеки бутон. Играта може да се довърши само с основните функции, но най-подходящи са ръчната спирачка и burnout. Още преди да се впуснете в главната Undercover Mission, знайте, че не е линейна. Много от над четирийсетте задачи могат да се прескочат, геймът има дори два края, но ако пазите това-онова, при повторена игра може да опитате друг вариант. Естествено, избирате го с друго съобщение. **Уводният тест не е толкова труден,** колкото изглежда при пръв опит - ще се справите и за половината от едноминутния лимит. Отделните задачи се изпълняват по следния начин. **Burnout** - натиснете съответния бутон. **Handbrake** - натиснете съответния бутон. **Slalom** - правите зигзази между стълбовете (напълно обиколете първия и последния; използвайте ръчната спирачка). **180** - при висока скорост рязко завийте и дръпнете ръчната спирачка. **360** - при ниска скорост използвайте Burnout и завийте. **Reverse 180** - при движение назад дайте газ и рязко завийте. **Speed** - при висока скорост направете с ръчната спирачка обратен завой. **Brake Test** - непосредствено пред стената натиснете спирачката и дръпнете ръчната спирачка. **Lap** - обиколете гаража в кръг. В различните мисии има различни автомобили. Различията не са фрапантни, но задължително се съобразявайте с дреболиите в такива параметри, като ускорение, най-висока скорост и маневреност. Същото важи за времето и повърхността - при дъжд се кара по-предпазливо, а по трева внимавайте с оборотите. **Полицаите и вашето отношение към тях са алфата и омегата на driver-а.** Задържайте състоянието felony на възможно най-ниско ниво. Интелигентността на полицаите е висока, но няколко трика все пак има. Общовалидно е, че колкото повече рискувате, толкова по-голям е шансът да се отървете. Лавирате между колите, карате в насрещното движение и по тесни пътища:-). Всеобщото обаче не се потвърждава, а за препускането по дълга улица е необходима бързина. Щом наближите целта, дръжте полицаите на разстояние и гледайте да се избавите от тях. Относително безопасни са полицейските кордони - обикновено са с пролуки.







MULTIPLAYERS PARADISE



Предложение за най-добър клуб в гр. Варна. Клубът се казва "Dragon" и се намира зад "Armagedon"-а. Играе се всичко. Оценка 9/10

MICROS NEWS

Фирмата Wizards of the Coast обяви ново RPG. Wizards of the Coast ще пуснат онлайн първото си RPG през ноември. Играта е вдъхновена от филмите за бойни изкуства и действието й се развива в Хонг Конг. В играта вие се превъплъщавате в изкусни майстори на източните бойни занаяти и се сражавате със злия император Jianmin. От 19-ти ноември ще можете да намерите по-подробна информация за играта в Wizards of the Coast website.

Крайния срок за Submit Your Swing е удължен. Microsoft обявиха, че удължават крайния срок за участие в състезанието Submit Your Swing. Поради изключителния интерес към това състезование, карйния срок за участие вече е удължен до 31-ви октомври. За да участвате трявбва да изпратите видео запис със вашето предложение за най-добър голф-суинг, заедно с есе от минимум 50 думи, където да посочите защо играете в Links LS, серийте голф-суинг.

Нов патч за Front Office Football 2. В най-скоро време почитателите на Front Office Football 2 ще може да изпробват най-новиям патч за играта, разработен от EA Sports. Подобрението, което се очаква следващата седмица би трябвало да реши няколко основни проблема, измежду които преговорите между агентите на отборите и играчите и мениджерите им, както и множество бъгове.



Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games.** Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

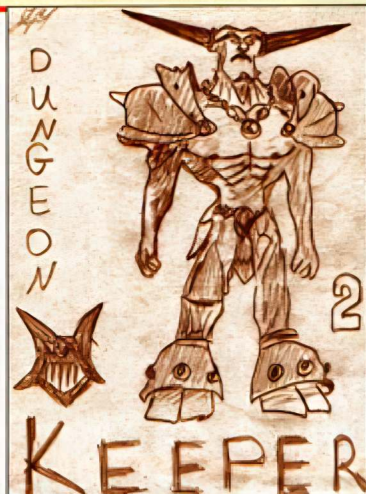
GМаниак



Димо Зурнов - София



Станислав Пеев - Бургас



Zeratul - Варна



ProtossMan - Бургас



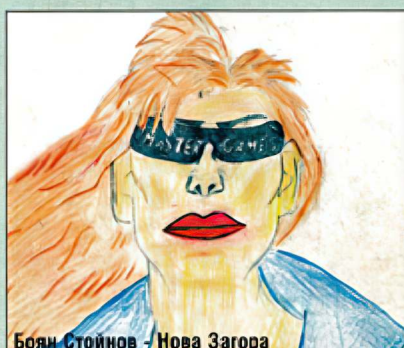
Zeratul - Варна



Димо Зурнов - София



Емил Петков - София



Боян Стойнов - Нова Загора



Last Kill Of Dragons

АЛЕКСАНДРА ВИДЕО И МЕЙСТАР

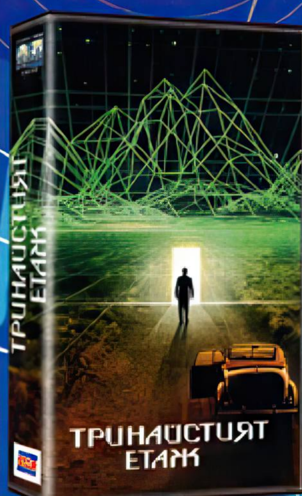


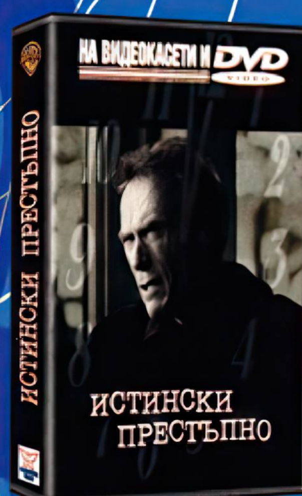




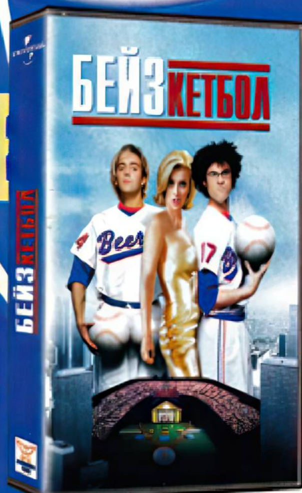


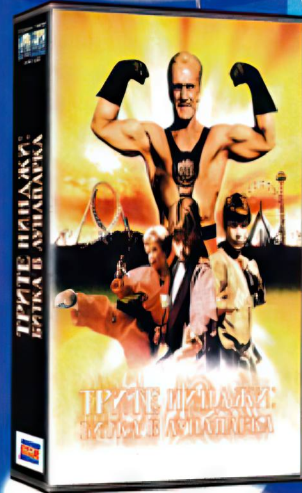












търсете първите филми с български субтитри на



ВИДЕОТО НА НОВИЯ ВЕК

Новата хокейна игра е по-добър и по-разработен дата-диск от миналогодишното издание. Никога досега разликата между две "годишни издания" не е така еднозначна, както между NHL 99 и NHL 2000. И то към по-добро.

заредете NHL 99!
NHL 2000

БОМБА СЪС ЗАКЪСНИТЕЛ

Това е възможността да създадете в едитора собствен състезател с физиономията на което и да е същество от тази планета - включително котки, кучета, тъщи, познати и приятели. Достатъчно е да се запише снимчица във формат JPG (BMP, PNG, FSH) в каталога faces и с елементарна операция да се оживи. Буквално жива - програмата анимира статичната фотография, надбавяйки ѝ гримаси, настроения и ухилвания. Тази щуротия е прекрасна като начало за забавление, защото какво по-комично от това да видиш баба си да се ядосва на скамейката на наказаните в екипа на питсбъргските пингвини. Снимки на всякакви подходящи обекти има в Интернет, така че цяла вечер можете да се забавлявате толкова царски, че да забравите и за любимата твсерия. А когато тези бъзикни ви писнат, възможността да се вкарват снимки в едитора може да се използва "по-хокейно". Например да се намерят образите на златните медалисти и звездите и да се създадат суперотбори с лицата на играчите. Или привилегировано да включите собствената си особа в някой звезден тим. Не пречи, че имате тикове, десет диоптъра и сте с две леви ръце - с каската на главата и подплънени рамене моментално ставате идол на двуизмерните красавици от публиката.



А СЕГА ЗА ХОКЕЯ

Ясно е: можете да играете за който и да е тим от NHL или за някой от представителните отбори на всички силни хокейни нации в света. Съществено и вероятно най-големият плюс на NHL 2000 е, че с един отбор от канадско-американската лига се преминава от сезон в сезон в режим "кариера", при което всички статистики и резултати преливат в следващите години. Играчите стават по-добри или по-лоши. Имат отлични и калпави сезони. Не е изключено предсрочно да завършат спортната си кариера заради контузии и болести. Предлагат ви смяна на ваши юнаци за други юнаци. Случва се да купите посредствен състезател, който за два сезона да стане суперзвезда, или обратното - обещаващ талант да залезе и да се чудите как да го продадете. Щом искате звезда, трябва да жертвате някоя своя или например трима добри играчи. В режим на кариера можете да "едитирате" собствен състезател, който после заживява "свой живот" също като останалите. **В** края на всеки сезон протичат две акции, когато подсилвате (или отслабвате) своя отбор. Първата е традиционният draft - избирате млади играчи. Обаче, както си е в NHL: колкото по-успешни сте в изминалия сезон, толкова по-късно ви идва редът в draft-а и за вас остават посредствените състезатели. Е, можете да управлявате draft-а и да допълвате играчи във всички тимове. (Тук има простор за дребни шашми...) Другата дейност в лятната пауза са контрактите със свободните играчи (агентите им), когато избирате между хокейни личности и големи звезди, които не са се споразумели със своите отбори. Лятната пауза е интересно и забавно разнообразие по отношение на игровите кадри. Налага се да размишлявате: нападатели или защитници; голмайстор, конструктор или твърда отбрана; от кои играчи трябва да се избавите, защото вече залязват? Не е просто да удържите свой силен тим и да го допълвате с подходящи играчи в течение на няколко сезона. Не ви пада качествен голмайстор. Между младите в draft-а няколко ги бива, но са все още слабаци. По-сигурното е договор с някой по-печен, който обаче има редица предложения и почти няма надежда да го приберете. Известно решение е споменатият едитор: сами да "произведете" необходимия състезател. Но такъв играч не надхвърля средното ниво - за повече нямате "кредити" за настройка на отделните способности.



МАЧОВЕТЕ

Управлението в сравнение с предишните издания се е разраснало, но ако имате команден пулт само с четири бутона, не хуквайте към магазина за друг. С клавишите стрелба, подаване, ускорение и лъкливо движение всичко това спокойно се овладява, само в отбраната в началото вероятно ще имате проблеми. Естествено, оптимален е по-добър gamepad или джойстик с шест до осем бутона. Шеметна възможност предлага NHL 2000 за приятелски мачове и турнири: с национални отбори или тимове на NHL, със забъркани от вас миксове плюс мултиплеър и on-line лига. За абсолютно начинаещи се предлага опростено управление с пропускане на почти всички правила, а съществена част от основното меню е тренингът. Тук упражнявате основни действия, като стрелба по вратата, подавания, пързаляне между топки... В меню "Възможности на треньора" се изпробват десетки комбинации на възможните стратегически настройки в защита, в нападение, при числено превъзходство и т.н. След което "продавате" насъбрания опит в състезателните мачове. Последното предложение на уводното меню е традиционният преглед на записите от вашите красиви акции. За атмосферата на мачовете определено допринася емоционалното поведение на играчите, които, отивайки на скамейката на наказаните се ядосват, удрят със стиковете, плюят, карат се със съдията, а към тях се присъединяват онези от скамей-









Съществените новости в сравнение с NHL'99

- По лицата на играчите се появява мимика: те се радват, ядосват и въртят очи след решенията на съдията.
- Усъвършенстван едитор на играчите, където можете да поставите на играчите кое да е лице от коя да е сканирана фотография - в едитора е достатъчно да се поставят ключовите контурни точки.
- Възможност да се прибави на едитирания играч собствено име, което после да се използва в коментара по време на мача.
- Режим "кариера", в който преминавате с един или повече отбора няколко сезона, сменяте играчи, провеждате draft и уреждате контракти със свободните агенти.
- По-реално поведение на играчите, подскачащи шайби, каски, излитащи от главите на играчите и търкалящи се по леденото поле, и много други дреболии.
- Обширен речник на хокейни понятия.
- По-разработени защитни стратегии с възможност за отлично моделирани тренировки за всяка от тях.
- Обхванати са новите промени в правилата на NHL, включително точкуването на тимовете при продълженията (за победителя 2, за победения 1 точка).
- Съществено подобрение на играта в мрежа, включително възможности за прибавяне на собствени съобщения.

ката на смените. Други приятни дреболии са каските на играчите, търкалящи се по леденото поле след по-остър сблъсък, или класическото отхвърчане на шишето след вкарването на гол, което вратарите слагат на горната мрежа на вратата. Подобрения има и в играта в мрежа - например възможността за собствени съобщения, които предварително записвате, и после използвате за психично мачкане на противника. Крайно интересен е речникът на хокейни понятия, както и последователните и точни статистики на много години състезания, които правят от тази "неигрална" част обширна енциклопедия на NHL.





Стратегията е тактика, тактика и пак тактика. Много повече, отколкото в миналите хокейни игри, в NHL 2000 резултатът зависи от това колко добре преценявате стратегията на съперника и измисляте противооръжие. Ако противникът има превъзходство от първата минута и ви затисне в дълбока отбрана, променете настройката например така, че или да изкарате напред до трима играчи във форчекинг, или да затворите отбраната. Просто направете нещо, защото е ясно, че не сте избрали добра стратегия.

При числено отслабване (намален състав) задържайте шайбата колкото може по-дълго на своите стикове. Управляваните от компютъра съперници отиграват численото превъзходство великолепно и ако им се удаде да завъртят въртележката около вашата врата, това обикновено значи гол. Не обръщайте внимание на играчите, които налитат пред вратата и между кръговете. Опитайте се незабавно да ги атакувате и повалите на леда. Щом спечелите шайбата, комбинирайте сигурно или опитайте бързо нападение. Ако съперникът е настроен на не прекалено агресивна тактика, можете известно време да комбинирате и в собственото си поле и да минавате с шайбата зад вратата. Едва след известно време противникът се "опомня" и тръгва в атака. Тогава бързо прехвърлете шайбата през всички линии, не дриблирайте, не подавайте.

Играта с числено превъзходство означава способност за наблюдение, интуиция, както и малко случайност и късмет. Играчите добре достигат отразените шайби в ъглите на пързалката. Тоест, главното е да отхвърляте шайбата бързо от стика. Отбраната на съперника е много агресивна при числено отслабване - всяко малко колебание води до загуба на шайбата и нейното изнасяне. Важно е да се намери превъзходството на типовете играчи, които имате на разположение в отбора.

За изстрел от средно разстояние и от синята линия обикновено не е необходима голяма сила. Техничният удар е по-точен и по-сполучлив. Много успешни са ударите "от воле".

Когато играете с пулт за управление с поне шест бутона, използвайте клавиши "стъпка встрани" и "пързаляне назад". При пултове с четири бутона пък се стремете доста да се "пързаляте" и навреме да напредвате към нападащите нападатели. Ако имате по-бавни или много уморени защитници, изобщо нямате шанс да покривате противника и трябва да се осланяте на голмайстора. Затова се старайте да вземете в отбора не само твърди, но и бързи бекове, връщайте се коректно с нападателите назад и навреме сменяйте уморените формации. Внимавайте за лоши смени, съперникът моментално използва това за разгромяващи набези.

-GM-

EA Sports / EA Sports

PC WIN '95/98

MIN.: P II 200 (P 166, 3D card), 32 Mb RAM, 4x CD, 70 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплейър: ДА

Оценка 9/10

как падат головете ? ? ?

NHL 2000

Изстрел от средно разстояние. Най-честият начин за завършване на нападението. При комбинация или финтиране в нападателната зона в хокея в почти 70 на сто от подобни атаки се избира именно този начин.



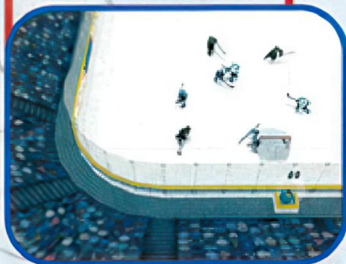
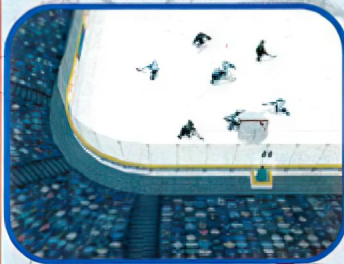
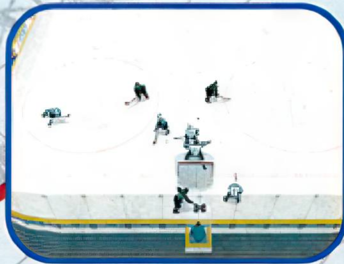



Бърза контраатака и завършване с отскачащ удар. Стрелбата от по-голямо и средно разстояние е най-честият начин за завършване, а бързата контраатака е най-ефикасният.






Подаване пред вратата от задната мантинела. Има играчи, които буквално се наслаждават от дриблирането с шайбата зад вратата и умеят да направят вълшебно подаване пред вратата. В NHL 2000 играта зад вратата има най-после своя смисъл. Това е страшно оръжие, особено ако подаващият играч е свободен и има достатъчно време да прецени ситуацията.


Засичане на неточно подаване на съперника. Когато в меню "стратегия" е настроен рисковият вариант с двама или трима играчи във форчекинк, често се удава да се отнеме шайбата на противника, разгръщащ нападение. Вярно, при тази игра се случва нападателите да "пропадат" в нападателната зона и съперникът да получи числено превъзходство. Но ако спечелите шайбата, отбраната на противника е твърде уязвима.






Вратарят загазва при игра с числено превъзходство. Игрите с числено превъзходство се играят в NHL 2000 по-добре, отколкото в NHL 99. Можете задълго да стегнете отбраната в неприятни клещи, въртележката от подавания и удари често завършва с гол. Най-добре е, разбира се, да поставите вратаря в шах и да вкарате на празна врата.






С дяволските Nascar-и тази година торбата се попрепълни. Но ако някой наистина има правото да се появи със симулатор на тези популярни най-вече зад Атлантика състезания, това определено е PAPYRUS, която навремето с първата си NASCAR RACING задвижи лавината...

Обикаляй! Обикаляй! Обикаляй! Обикаляй! Обикаляй!

NASCAR RACING

В Nascar-състезанията за PC няма липса на избор, дори обратното. Например тазгодишната NASCAR REVOLUTION на ELECTRONIC ARTS си е качествена състезателна игра. Какво да се прави обаче, след като серията на PAPYRUS, чиято трета част стигна до нашите монитори, най ми лежи на сърцето. Подобно на повечето нормални простосмъртни и аз не смятам лудото преминаване на пет-шестстотин обиколки в кръг за някакво щуро забавление. Но на Nascar-те трябва да им се признае: вълнуващи са, екшън са и все нещо става. Дори ако сте с приличен аванс начело, никога не можете да сте сигурни в нищо. На стеснения овал на стадиона трябва отново и отново да се промъквате

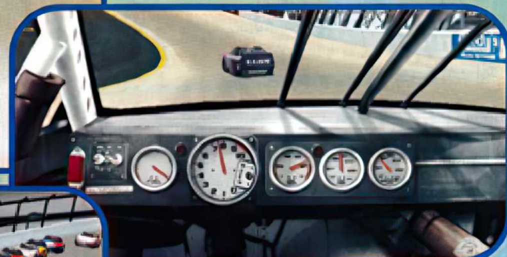




между колите, които са с една или повече обиколки назад: винаги има опасност от дребен сблъсък и последваща авария. **За игрите като Nascar не може да се каже нещо кой знае колко ново.** Който не се интересува от подобни състезания, вече отдавна е на някоя друга страница в списанието, а останалите пък знаят за какво горе-долу става въпрос. На повечето трасета в състезанията Nascar се кара по класически овали, обградени от всички страни с трибуни, за да може народът да вижда хубаво и отблизо катастрофите. Играта е малко скучна, ако настроите всичко реално. Карате два часа в кръг с няколко отбивания в боксовете и тези моменти изглеждат като добро разнообразяване. Който се справи с това психически, на него нищо няма да му попречи да седне в кокпита, да опатка целия шампионат и да установи, че NASCAR RACING 3 я бива. **Играта предлага надпревара в трийсет стадиона с управлявани от компютъра съперници** (можете да настроите техните способности в скала от 80 до 120%). Или с приятели и познати, (евентуално с неприятели и непознати), да използвате мултиплейъра. Най-примамлив е шампионатът, където да се включите под свое име и дори със свое "лице" - в NASCAR RACING 3 може да сложите своя снимка в менюто и да се озовете почти рамо до рамо с най-големите звезди. Изключително важно е да не избързвате с няколкото важни настройки, които през дългия шампионат не могат да се променят. Оферти за нагласа на NASCAR RACING 3 по свой образ (и монитор) има предостатъчно: от аркадно каране до тотална симулация. Нея вероятно ще изберат само регистрирани в психодиспансера мазохисти - очевидно най-добрият ще е някъде по средата. Така човек се ядосва страшно: преди всичко на малките



овали, където се мъкнат двайсет-трийсет автомобила, нагъчкани един до друг, и където е достатъчно само да "дъхнеш" на някой съперник в стъклото, за да се завъртите двамата и заедно с вас да го отнесат още десет други наблизо. **Тук има всичко като за съвременна състезателна игра: суперграфика** (разделителност 1024x768 за натъпкани машинки, на 800x600 играта върви на средни компютри без проблеми и изглежда прекрасно); качествени звукови ефекти; възможност за повторения и запис на фрагменти от състезанията на диска; "графично" оформление на колата по собствено желание. Типичните състезатели може да се отегчат от необходимостта да настройват параметрите на колите - за тези, които не искат да си цапат ръцете в гаража, има основни настройки, с които може да се кара цял сезон. Спиранията в боксовете без съмнение не са сполука. Там не се върши нищо. Някой може да се възмути, че зрителите отново са само



цветно петно - но нали знаете, раздвижената публика означава повисок хардуер или самите състезания няма да са плавни и спокойни. **Въпреки че зрителите на стадионите при Nascar царски се забавляват,** геймърите са малко резервирани към игрите с такава тематика. Създателите им имат основен проблем: да запазят образа на състезанията и да не допуснат скука в играта. PAPYRUS са успели да го свършат за трети път - донякъде! **Прецизно и съвестно направена състезателна игра,** което не е малко. -GM-





NASCAR RACING 3 не е самотен тазгодишен принос на PAPYRUS в каталога с надпис "състезателни игри". От последно време са NASCAR CRAFTSMAN TRUCK SERIES и NASCAR RACING 1999 EDITION (съдържа три серии: WINSTON CUP, BUSCH GRAND NATIONAL и споменатата CRAFTSMAN TRUCK SERIES). Сигурно си спомняте GRAND PRIX LEGENDS от края на миналата година. В най-скоро време излиза следващият подобен проект. NASCAR LEGENDS съдържа автомобили, шофьори и трасета от Nascar-сезона 1970, естествено, всичко "облечено" в дреха на 2000 г. Авторите обещават силна поддръжка на интернетигра, а иначе тя ще е поне толкова добра като NASCAR RACING 3. Дано!

Papyrus / Sierra

PC WIN '95/98

MIN.: P II 166, 32 Mb RAM, 2xCD, 120 Mb HDD

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 16xCD, 250 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

GORKY 17

гадост завинаги

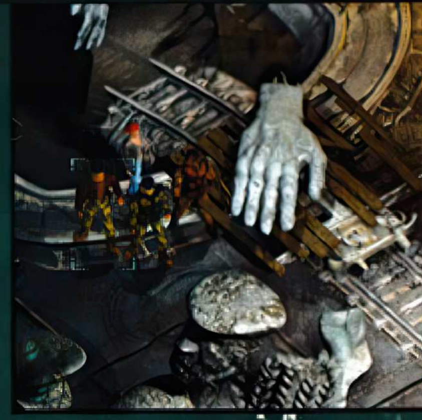
Ако имате роднини или приятели в Съединените щати, не ги карайте да ви търсят GORKY 17. Под това име играта върви само в Европа. На другите континенти тя се продава като ODIUM. Затова в #13 на Master Games сме я представили и под двете й заглавия. Та... Имало едно време (в периода на студената война) супертаен руски тренировъчен суперцентър за супершпиони. Но паднала Берлинската стена, саморазпуснал се Варшавският договор и центърът станал излишен. Взривили го и го изравнили със земята. Ама дали на ужким, дали на истина... И ето че през 2008 г. в малкото миролюбиво полско градче Lubin започнали да стават странни неща. Хората измирали от особен газ, който променял цвета на кожата им (ставала лазурно синя) и после ги превръщал в жестоки убиващи машини. По тази причина към местопроизшествието била изпратена тричленна група от елитни войници, която да провери какво става... Схванахте ли вече, каква е задачата в играта? Точно така. Инцидентът: да се разследва! Опасността: да се ликвидира! А не може ли някак да се евакуират все още живите хора и така да се реши проблемът? Не, не може. Защото журналистите от цял свят са надушили историята и дебнат около градчето като хиени. CNN вече монтира "чиниите" си и се готви да излъчва пряко от мястото на събитието. Накратко, операцията трябва да се извърши в пълна тайна. В началото се поглеждате, промъквате се между полуразрушени сгради и смачкани автомобили, сбивате се с този-онзи, докато разберете, че нещо не е наред. Има пет компактдиска, укрити на разни места из града, в които се крие тайната информация за проекта. А от този проект много се интересува генерал Kozlov. Веднага възникват въпросите: какво съдържат дисковете, кой е Козлов, каква връзка има това с Gorky 17? Така гадните чудовища лека-полека отстъпват на заден план, по-важното е да се открие истината. Не може да се каже, че няма игри като GORKY 17. Тя съдържа и RPG-елементи, и стратегия в двубоите, и употреба на предмети, и интересен сюжет. Щом поиграете малко, намирате определени прилики - например с X-COM и FALLOUT (авторите хич не го крият). Бродите из унищожения град, влизате в сгради, събирате предмети и използвате оръжия. Тук-там се спъвате в трупове, срещате изроди, запознавате се с персонажи (които могат и да се присъединят към вас). Враговете ви очакват на определени места и случайни срещи няма. Сблъсквате се с всякакви шашави твари - пълзящи, хапещи, изстрелващи ракети, прилепи с човешки глави, огромни чудовища (някои, от които са само в един екземпляр). И колкото по-напредвате в играта, толкова повече и по-разнообразни стават тези гадове. Обаче всяка среща, с което и да е чудовище, означава промяна. Променя се екранът, променя се поведението, променя се жанрът. Започва битка. Двубоите преминават кръгово като в JAGGED ALLIANCE (управлявате всички фигури), но с малки разлики. Всеки участник (според способностите си) има определен простор на движение и може да използва един предмет от инвентара си. Няма подвижни точки. Няма разлика между изстрела от пистолет и хвърлянето на граната. Няма как да направите стрелбата по-точна или да гърмнете два пъти. Движенията на фигурите са ограничени. Не може да приклякате, да пълзите или да правите лъжливи движения с тялото. Но ако застанете зад някой парапет (дори и с тънички и рехави пръчки), сте на безопасно място - врагът не може да ви уцели. Просто обектът си е обект и зад него всеки е в безопасност. Но да зарежем черногледството. Оръжията, гранатите и другите нападателни джаджи предлагат широко поле за бойни идеи. Хвърлете срещу чудовището бутилка водка и гърмнете - бутилката се взривява. Приспете изрода, сложете под него динамит и го пратете по дяволите. Стреляйте във варела и гледайте какви фойерверки стават. Двубоите разнообразяват, но все пак авторите от METROPOLIS можеха да се постараят още. Интересна е техническата изработка. Използват се скелетни модели, върху които са насложени 3D-модели с множество полигони (от 800 до 2000). Чрез този подход анимациите са по-плавни и по-качествени спрямо някои други игри. И въобще, заедно с 2D-рендирания фон авторите предлагат добро играене и с по-слаби компютри. А къде е PRG-елементът в играта? В развитието на качества-











ГРУПАТА

Име: Cole Sullivan; **Възраст:** 40 години

Канадец. Опитен ветеран. Високообразован в областта на биоинженерството и генетиката. Командир на Втора Група.

Име: Jarek Owicz; **Възраст:** 37 години

Познава отлично средата. Владее полски и руски. Много опитен. Ако имаше по-висок чин, можеше да е и командир на групата.

Име: Thiery Trantigne; **Възраст:** 24 години. Французин. Може да си служи с всякакви оръжия. Винаги лоялен към началниците и приятелите, което понякога го изправя пред неприятни решения.









та на фигурите и в техните умения да владеят оръжията. Опитът от нараняването на враговете разпределяте между късмета, точността, шанса за контраатака, душевното равновесие (много важно при стрелбите) и hitpoint-ите. Освен това доброто попадение подобрява и умението да си служите със същото оръжие (макар и само донякъде). Похвални в GORKY 17 са качествената техническа изработка и увлекателният сюжет. Но пък двубоите куцат, т.е. след всяка битка ви трябват много и всякакви лекове. Прекрасна като идея, интересна като сюжет, добра като графично изпълнение.







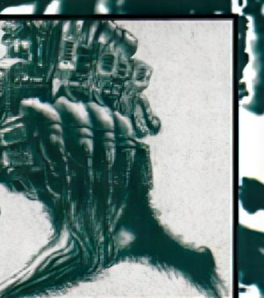












ИЗРОДИТЕ

-GM-

Fatman

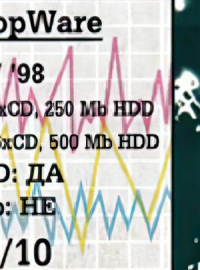
Смъртта е влязла в банята. Сега това "нещо" се движи в мутиралата вана, а две игли вкарват в извратения му мозък адреналин.

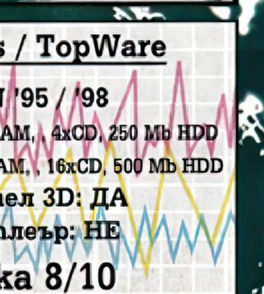
Grandma

Силно наедряла оса с глава на робот, която държи в един от крайниците си сърп. Близо до нея - три "деца", приковани с вериги.

Smoke Raiders

Двама "пилоти" управляват двукрако биомеханично космато създание. Всеки има оръжие и не дай Боже да натиснат спусъка едновременно...





Metropolis / TopWare

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 100 , 16 Mb RAM, , 4xCD, 250 Mb HDD

OPT.: P 200 , 32 Mb RAM, , 16xCD, 500 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10



Нека танковете да останат тук
PANZER General 3D

Фелдмаршал РОМЕЛ:
"... и каква присъда ще изрече историята? Ако сполуча, всеки ще иска дял от моята слава..."



Помним първоначалната PANZER GENERAL, стратегия за Втората световна война. Да преминеш с битки от Крит през Харков към Анзио и при Малмеди - цялата война - със свой корпус и успоредно да превъоръжаваш и допълваш своето съединение, е любопитно предизвикателство. Военните мегаломани се чувстваха прекрасно в кожата на немския генерал (фелдмаршал). SSI след това избълва към геймърите ред други Генерали, а сравнително наскоро дойде и втората част на PANZER GENERAL (PG). Тя, откровено казано, се оказа просто кофти. Обаче, уверявам ви, PG 3D е нещо съвсем друго. *Най-голямата изненада е в съставянето на армията.* В двете предишни PG, както в почти всички подобни стратегии, играчът има на разположение някакви средства за купуване на единици - пари, суровини или - при предишните "генерали", престиж. Забравете тия работи. Третият Райх просто взема това, което има. По-важни от оръжията са командирите. Под ваше командване влизат ограничен брой офицери, които избирате от постепенно допълващото се предлагане. Командирите на различни оръжия (на тези на изтребителите няма да поверите разузнавачите или пехотата) се различават и по способностите си - подходящите заемат повече място. Вие решавате дали един отличен струва колкото двама посредствени. На своите командири поверявате оръжията от наличните запаси, така че може да го докарате да нямате качествена пехота, модерни танкове, самолети или оръдия. Мислете за единици с променливи командири, а не за оръжия. Командирите са с различно качество - това е същинската промяна. *Битката е разделена на ограничен брой ходове,* в които двете страни се редуват, но при всеки ход всяка единица може да проведе няколко акции. Вместо "преместване и атака" или "атака и преместване", възможно е единицата да свърши нещо друго - да се премести, да допълни муницииите си, да патрулира, да се замаскира, да се окопае. Броят на акциите зависи от типа единица, но никой не може да надхвърли нивото на своя командир. Тук опит придобиват не единиците, а командирите и с течение на времето растат техните способности: оставете данните на единиците, достатъчно е за един ход да се атакува повече пъти. *За радост на същинските познавачи на историята кампаниите в PG 3D* не са свързани с отделните воюващи държави, а с генералите. Освен към четиримата големи: Patton, Rommel, Montgomery и Guderian (за всеки от тях ви очакват 10 до 20 стълкновения), може да се посегне и към такива славни командващи, като Leclerc, O`Connor, Kesselring и Patch. Всичко това прави над сто битки. Което с двайсет и един самостоятелни сценария значи множество боеве за МНОГО дълго време. *Странно, но най-голямата слабост на PANZER GENERAL 3D е триизмерността.* Погледът на бойното поле от птича перспектива с възможност да се снима (записва) и zoom-ва с камерата е хубаво, но не е прегледно. За основа може и да са послужили истински модели на територията, на която тогава се е воювало. Но тъй като всяка единица се представлява от единствен текстуриран модел на танк, самолет или например пехотинец, това не действа ни най-малко реалистично. Анимациите са по-скоро майтапчийски - воюващите единици се обръщат челно една срещу друга, блясък от дулата и край. При танковете това толкова не пречи, но не се трае да видите как от войника пуши, гори, докато накрая ефектно избухва! *Ако изключим анимациите, по-лошото е, че бойното*















поле в 3D (мимоходом: не изглежда добре) не може да се zoom-ира така, че играчът да разгледа цялата карта или поне по-голяма ѝ част. Като се има предвид, че на картата няма имена на градовете, нито означаване на световните посоки, а стратегическата двуизмерна карта е само схематична, играчът може при превключване на следващата единица и обръщане на погледа съвсем да се изгуби. Още по-трудно е с просто око да се отгатне над кое поле кръжи досадният бомбардировач, а на по-малък монитор не може



да се различи чий е определен град, понякога дори кликването върху единицата е бъхтене - първо трябва да я търсиш из града. *Графичната обработка е солидна:* всеки командващ има свой портрет, хубави са и снимките на единиците, пултът за управление е прегледен. Остроумно е онагледено повреждането на картите на единиците с няколко пробива от съответен калибър. Звуците - стрелба, експлозии, дрънчене на вериги, стремително нападащи самолети - отговарят на обичайното качество. *Управлението е удобно, интуитивно и "приятелско", цялата игра върви с мишката.* Има мултиплеър. Липсва някакъв (какъвто и да е) едитор.

Отлична стратегическа игра с изпитана тема, с няколко сравнително оригинални идеи и с несполучлива карта и анимация.

SSI/Mindscape / TLC

PC WIN '95/98

MIN.: P II 233 , 64 Mb RAM, 8x CD, 80 Mb HDD

OPT.: P II 300 , 128 Mb RAM, 16x CD, 420 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

-GM-

Втората световна: Евроафриканско небе

NATIONS WWII Fighter Command

Втората световна война стана сюжет за ред симулатори. Което е правилно: преди половин век във въздуха се е случвало повече от достатъчно. След първоначалните плахи крачки на въздушните сили през Първата световна война става ясно, че в следващия конфликт авиацията ще е решаваща. Стратезите на практика се убедиха, че е така. Във Втората световна война въздухът се напълни с Heinkel-и, Junker-и, Messerschmitt-и, Hurricane-и и Spitfire-и. С течение на времето летяха все по-малко Хенкели и господинът със зловещите мустачки трябваше да свиква с факта, че над главата му се разхождат сравнително много Mitchel-и, Liberator-и и летящи крепости и че неговите Месершмити и Фокевулфи са все по-малко. От другата страна друг господин (с по-едри



мустаци) изпращаше против Хитлер Илюшини. Накрая гибелното дело беше довършено. Тоест почти довършено - в другия край на света японците получиха ясен отговор на въпроса: "какво може да направи само един бомбардировач". *NATIONS FIGHTER COMMAND (NFC) се вторачва в събитията над Западна Европа и частично над Северна Африка.* Изборът на националности, за които може да се играе, е ограничен: немци, американци и британци, но в играта па-



сивно срещате и италиански машини. Разочароващо малък е изборът на самолети, които може да се пилотират: само четири за всяка от трите страни. Повечето са класика - Spitfire, Hurricane, Mosquito, Typhoon, Mustang, Lighting, Thunderbolt, Kittyhawk, FW-190, Bf-109 и Schwalbe. Рядкост е Me-163 Komet с реактивен мотор. Той има гориво за не повече от десет минути и полетът с него е необичайно преживяване - силата му е страхотна, но обсегът от 40 км принуждава пилота към страхотно прецизен полет, без излишни промени на курса. *Най-интересното в NFC е фантастичната атмосфера на въздушните двубои.* Случи ми се с FW-190 да гоня по небосклона Spitfire, когато внезапно по неизвестни причини той експлодира. След разглеждането на записа установих, че мой колега е водил жесток двубой с друга британска машина и по нещастна случайност са е сблъскал със Spitfire-а. Друг път с картечна стрелба принудих вражески Mustang да слезе толкова ниско, че при първия остър завой опря с крило водната повърхност и свърши в морето. Добре разработени са и нападенията на летищата. От едната страна виждате как отчаяни неприятели се мъ-







чат да вдигнат своите машини във въздуха (извън обсега на вашите оръдия), а от другата - преживявате рев на сирени, експлозии на бомби и мъката да се придвижите от хангара до пистата. *В боевете участват значителен брой самолети.* Излитате например с група от четири Ме-262 да преследвате неприятелско съединение от бомбардировачи. След кратко летене към вас се присъединяват други две формации Focke-Wulf, а когато наближите бомбардировачите, установявате, че летят на три вълни по шест машини и охраната от изтребители наброява двайсетина Мустанга. После във въздуха става наистина горещо. Друг път пък атакувате със седем други машини конвой от над сто автомобила, танкове и транспортьори. Внезапно на хоризонта се появяват осем Месершмита и от ловец се превръщате в подгонен звяр. Най-много ми хареса мисията, в която задачата е въздушното прикритие на евакуацията от Дюнкерк - долу на повърхността панически се мотаят плавателни съдове, а във въздуха се води битка между десетки самолети. *Силна страна на NFC е графиката.* Фотореалистичните текстури малко напомнят за FLIGHT UNLIMITED, но в системата на тяхното взаимно сглобяване го няма онзи сюрреализъм - при полета практически няма да видите каквото и да е неестествено повтаряне на текстури. Теренът е моделиран според сателитни снимки и тогавашни карти, само че понякога изглежда малко поплосък, отколкото е здравословно. Моделите на отделните самолети също са сполучливи. Приятна иновация е възможността за включване на "tag-и", които придават към всеки самолет в обзора добре видим символ на държавната принадлежност. Кабините на самолетите отговарят на реалните образци, особено красиво изглеждат светещите контроли. А прочутата черешка върху тортата е обработката на облаците, експлозиите и всевъзможните пушеци (облаците дори са по-добри, отколкото във FLY!). Енджинът е претенциозен към мощността на процесора; мощността на Celeron 500 с ATI Rage Fury е точно за игра в разделителност 800x600. За по-слаби компютри, за щастие, има избор за настройване на минимален брой FPS. *Когато говорихме за MIG ALLEY, стана дума, че корейските пилоти комуникират на добър английски.* Тук ситуацията е напълно различна. Немците реват на немски. Британците ломотят на типичен британски английски (незабравимо е изречението "Today is a nice weather for flying..." непосредствено преди нападението на съединение Heinkel-и). Американците пък дънят на своя си американски английски. Всички съобщения излизат съвременно на един от избраните от вас езици (английски, немски или френски), така че няма проблем да разберете как командирът на ескадрилата определя приоритетната цел. Този начин за обработка на радио-комуникации направо е идеален. Останалите звуци са на добро средно равнище - моторите реват както трябва, картечниците и оръдията трещят (или само напразно, като свършат мунициите), бомбите и ракетите гърмят. Просто класика! Музиката е приятна и ненатрапчива. *Авиационният модел е доста интересен.* Вашият самолет се държи сравнително реалистично, но понякога е невероятно онова, което правят управляваните от компютъра големи бомбардировачи. От някои техни маневри не би се срамувал и пилот на изтребител. През повечето време обаче бомбардировачите все пак спазват физическите закони, така че не се бойте от най-лошото. От друга страна, похвала заслужава моделът на повреда на машините. Всичко може да падне или да се повреди - овладяването на височините, охлаждането на мотора, хидравликата... При един от полетите ми се случи, без да искам леко да докосна с Мустанга един бомбардировач. Той необезпокоявано продължи да лети, но аз, загубвайки парче от крилото, трябваше да се огледам за място за аварийно кацане - моят самолет силно теглеше на една страна, тресеше се и някои уреди излязоха от строя. *Най-неприятното в NFC е крайно ограниченият обхват на кампаниите.* На една националност се падат петнайсет мисии - това е положението! Вярно, всяка мисия има свой исторически образец и е въведена с кратко филмче за тогавашните събития, но не е ли абсурдно за три дни (не по-дълго) да проведете кампаниите на трите велики държави! Самостоятелните мисии също скоро омръзват, така че остава само мултиплейърът, което е твърде малко. Слаба страна е и ниската трудност (при избор Hard в течение на един полет свалих 22 противникови самолета, без особени проблеми), което съществено снижава времето за игра. *Честно казано, NFC не е лоша игра, атмосферата на двубоите е най-добра* от всички достъпни симулатори, но повечето мисии много набързо омръзват. Май е предназначена за бащите на младите геймъри, които с удоволствие сядат пред симулаторите, но максимално за два-три часа седмично. На запалените играчи препоръчвам WW2 FIGHTERS от JANE`S, която все пак е по-добра от NFC. **Авиационен симулатор със забележителна атмосфера, но с малко мисии.**

-GM-









Me-163 Komet: *Дължина: 5,84 м; Височина: 2,77 м; Размах на крилата: 9,32 м; Площ на крилата: 18,50 м2; Max маса: 4110 кг; Двигател: реактивен Walter HWK 509A-2; Max скорост (на 10 000 м): 960 км/ч; Таван: 12 100 м; Обхват: 42 км; Въоръжение: 2 x 20 мм MG 151 или 2 x 30 мм MK 108.* Ме-163 Komet е единственият използван изтребител с ракетен двигател през Втората световна война. Първият прототип от конструкторското ателие (Месершмит) на Александър Липиш излита през 1941 и поставя рекорд за времето си. Първото влизане в бой на Комет е на 28.7.1944, когато атакува група B-17. До февруари 1945 са произведени около 400 бройки, след което производството им е прекратено.



Psygnosis / Psygnosis

PC WIN '95 / '98

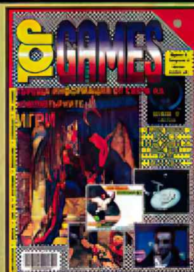
MIN.: P 200 , 16 Mb RAM, , 3D card, 150 Mb HDD

OPT.: P II 233 , 128 Mb RAM, , 3D card, 500 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплейър: ДА

Оценка 8/10

#0 
#1 
#2 
#3 
#4 
#5 
#6 

Master Games #0 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: BLADE RUNNER, TIPS & TRICKS: NBA'98, DUNGEON KEEPER, CARMAGEDDON, TEST DRIVE 4, AHX-1, MYTH, UPRISING, TOMB RAIDER 2, TUROK THE DINOSUR HUNTER

Master Games #1 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: LONGBOW 2, NIGHT CREATURES, STEEL PANTHERS 3, TOMB RAIDER 2, X-WING, TIPS & TRICKS: THE DIG, PHANTASMAGORIA, PHANTASMAGORIA 2, NOVASTORM, BLOOD, AFTERLIFE, G-NOME, OUTLAWS, MONSTER TRUCK MADNESS, ZORK NEMESIS, U.S. NAVY FIGHTERS, HYPER BLADE, INTERSTATE'76, CHASM, JOINT STRIKE FIGHTER, MASS DESTRUCTION, F22 RAPTOR, REBEL MOON RISING, IGNITION, LONGBOW 2, SCREAMER RALLY, TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, BALLS OF STEEL, FLIGHT UNLIMTED 2, MEGASLAYER, DARK EARTH, G-POLICE, SUBCULTURE, NHL BREAKAWAY 98, CHAOS ISLAND, GRAND THEFT AUTO, MEN IN BLACK, CONSTRUCTOR

Master Games #2 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: DREAMS TO REALITY, FALLOUT, JACK ORLANDO, MYTH, TOMB RAIDER 2, TIPS & TRICKS: POWERBOAT RACING, SEVEN KINGDOMS, DEFIANCE, JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH, WORMS 2, WING COMMANDER: PROPHECY, PANDEMONIUM 2, DIABLO HELLFIRE, STREETS OF SIMCITY, LIFEFORCE TENKA

Master Games #3 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: BATTLEZONE, SW REBELLION (EMPAIR), SW REBELLION (REBELLIANCES), THE NEVERHOOD, TOMB RAIDER 2, TIPS & TRICKS: DIE BY THE SWORD, COMANCHE 3, BATTLEZONE, BLACK DAHLIA, QUAKE 2 SHAREWARE, STARCRAFT, UBIK, REDLINE, NIGHTMARE CREATURES, PANDEMONIUM, POSTAL, TEST DRIVE OFF ROAD, AGE OF EMPIRES, BETRAYAL IN ANTARA

Master Games #4 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: DIABLO, STARCRAFT, TIPS & TRICKS: FROGGER 3D, OUTWARS, DEER HUNTER, INCOMING, VIRTUAL POOL 2, ARMY MEN, JEDI KNIGHT, FIFA: ROAD TO WC 98, DEFIANCE, SPEC OPS, LORDS OF MAGIC

Master Games #5 - 1.00 лв. (1000 лв.)

NO EXIT: MECH COMMANDER, BATTLEZONE, TIPS & TRICKS: MORTAL COMBAT 3, MORTAL KOMBAT 4, TUBE, TEST DRIVE 4, DIE BY THE SWORD, DOMINION, MIGHT AND MAGIC IV : CLOUDS OF XEEN, FF 7, TWISTED METAL 2, REDLINE RACER, TRIPLE PLAY '99, MECHCOM – MANDER, WAR GAMES, OUTWARS, COMMANDOS: B.E.L., CAPITALISM PLUS, HOUSE OF THE DEAD, RAINBOW SIX, NAM, ICARUS, ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER, NEED FOR SPEED 3 : HOT PURSUIT, GET MEDIEVAL, WARHAMMER: DARK OMEN

Master Games #6 - 1.70 лв.

NO EXIT: MECH COMMANDER, BATTLEZONE, TIPS & TRICKS: MORTAL COMBAT 3, MORTAL KOMBAT 4, TUBE, TEST DRIVE 4, DIE BY THE SWORD, DOMINION, MIGHT AND MAGIC IV : CLOUDS OF XEEN, FF 7, TWISTED METAL 2, REDLINE RACER, TRIPLE PLAY '99, MECHCOM – MANDER, WAR GAMES, OUTWARS, COMMANDOS: B.E.L., CAPITALISM PLUS, HOUSE OF THE DEAD, RAINBOW SIX, NAM, ICARUS, ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER, NEED FOR SPEED 3 : HOT PURSUIT, GET MEDIEVAL, WARHAMMER: DARK OMEN

Master Games #7 - 1.80 лв.

NO EXIT: DIE BY THE SWORD, FINAL FANTASY 7, MECH COMMANDER (част 2), TIPS & TRICKS: SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION, SMALL SOLDIERS, TOTAL DISTORTION, CASTLE OF THE WINDS, WARCRAFT 2, ARES RISING, AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME, DARK RIFT, FLESH FEAST, RAYMAN 1, GEX, HARDWAR, TAKE NO PRISONERS, DESCENT: FREESPACE, TRIBAL RAGE, BIRD HUNTER: WATERFOWL EDITION, POWERSLIDE, LODE RUNNER 2, HEXPLORE, MIGHT AND MAGIC 6 : THE MANDATE OF HEAVEN, REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN, STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD, VANGERS, RAGE OF MAGES, NHL'99, M.A.X. 2, INCUBATION, SIN (DEMO), THE CURE OF MONKEY ISLAND

Master Games #8 - 1.90 лв.

NO EXIT: COMMANDOS, TIPS & TRICKS: BLOOD 2, GUNMETAL, CENTIPEDE 3D, MISSING IN ACTION, QUEST FOR GLORY (HERO'S QUEST), DELTA FORCE, TRESPASSER, HERETIC 2, COLIN MCRAE RALLY, DARK COLONY, ESCAPE : OR DIE TRYING, THE FIFTH ELEMENT, SPEARHEAD, H.E.D.Z., HOUSE OF THE DEAD, F-16 MULTIROLE FIGHTER

Master Games #9 - 2.00 лв.

NO EXIT: KING'S QUEST 8, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARGASM, TOMB RAIDER 3, POPULOUS 3: THE BEGINNING, INDEPENDENCE WAR, S.C.A.R.S., SIN, GET MEDIEVAL, CARMAGEDDON 2 (DEMO), RAILROAD TYCOON 2, BLOOD II, HERETIC 2, DETHKARZ, AGES OF EMPIRES: RISE OF ROME

Master Games #10 - 2.10 лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARLORDS 3, CARMAGEDDON 2, SID MEIER'S ALPHA CENTURI, HALF-LIFE, RED- GUARD, SIMCITY 3000, KING"S QUEST: MASK OF ETERNITY, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, MONTEZUMA'S RETURN, KKND 2: KROSSFIRE

Master Games #11 - 2.20 лв.

NO EXIT: THIEF : THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, QUEST FOR GLORY III, QUEST FOR GLORY V, TIPS & TRICKS: WARHAMMER 40K: CHAOS GATE, RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION, RECOIL, ROAD RASH 3D, MYTH 2: SOULBLIGHTER, POWERSLIDE, BALDUR'S GATE, DEADLOCK, WARGASM, HELLBENDER, TINY TRAILS, SPELLCROSS, TUROK 2: SEEDS OF EVIL, 3D ULTRA MINIGOLF, RETURN TO KRONDOR, SIM CITY 3000 , BLADE RUNNER, EXTREME G2, HALF-LIFE, BLOOD 2 : THE CHOSEN

Master Games #12 - 2.30 лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, RESIDENT EVIL, JAGGED ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MYTH 2: SOULBLIGHTER, WORMS ARMAGEDDON, BATTLE ISLE 3, SPEED BUSTERS, BALDUR'S GATE, X-GAMES PRO BOARDER, NBA LIVE ' 99, CHAMPIONSHIPS MANAGER 3, FIFA 99, ENEMY INFESTATION, ALPHA CENTAURI, JAGGED ALLIANCE, RAILROAD TYCOON 2, ROLLCAGE, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, THIEF: THE DARK PROJECT

Master Games #13 - 2.40 лв.

NO EXIT: ALIENS VS PREDATOR, RETURN TO KRONDOR, TIPS & TRICKS: ODD WORLD 2: ABE'S EXODUS, ARMY MAN 2, TOCA 2, SPORTS CAR GT, HEROES OF M&M III, REDLINE, REQUIEM, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Master Games #14 - 2.50 лв.

NO EXIT: RETURN TO KRONDOR, X-WING ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MICROSOFT BASEBALL 2000, THRUST, TWIST AND TURN, COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, WARZONE 2100, GRUNTZ, EXPENDABLE, BUBBLE HERO 2, EXCESSIVE SPEED, FUTURE COP: L.A.P.D., RAGE OF MAGES 2, ROLLER COASTER TYCOON, MIDTOWN MADNESS

Master Games #15 - 2.60 лв.

NO EXIT: MECH WARRIOR 3, X-WING: ALLIANCE, TIPS & TRICKS: GRAND THEFT AUTO, SIMSAFARI, JAGGED ALLIANCE 2, HIDDEN & DANGEROUS, CYBERMERCS, STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE, FLIGHT UNLIMITED 2, STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION, F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER, STAR WARS EPISODE 1: RACER, RAGE OF MAGES 2

Master Games #16 - 2.70 лв.

NO EXIT: SHADOW MAN, M&M VII (част I), TIPS & TRICKS: SPORTS CAR GT, V-RALLY, TRUST, TWIST AND TURN, ALBION, ACTUA SOCCER 3, MECHWARRIOR 3, STREET FIGHTER ALPHA 2, STREET FIGHTER ALPHA, ABANDONED PLACES, WILD RIDE, ALIENS VS PREDATORS, FALLOUT 2, X-WING ALLIANCE



В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.

#7 
#8 
#9 

#10 
#11 
#12 
#13 
#14 
#15 
#16 

DELUXE EDITION INDEPENDENCE WAR

Сценаристите на игри напоследък виждат бъдещето на Земята все по един и същ начин: свършват суровините, човечеството се разпростира из космоса и накрая се стига до война между отделните планети.

Точно така е и в INDEPENDENCE WAR. Враждебните страни са високо организираната общност Commonwealth, чиято флотилия (хмм... флотилия, просто Navy, само че в космоса) има унищожителни бойни кораби, и Indies, независима група колонии със своеобразна култура, напомняща стила на живот на днешната млада генерация. Indies воюват с преустроени търговски и експлоатационни кораби, тук-там дори успяват да забигнат кръстосвач на Commonwealth. *За разлика от други заглавия с подобна тематика,* IW се специализира в управление на големи кораби - летите със 160-метрова корвета с екипаж от 44 души (първоначално щях да напиша мъже, но какво против имате срещу по-красивата половина на човечеството?!). На практика това значи размествания на отделни постове, често издаване на заповеди и естественият резултат е, че не винаги всеки успява всичко - случва се стрелецът просто да се размине с целта. Системата на управление прилича на BATTLECRUISER, но в сравнение с творението на Derek Smart е далеч по-приятно. Непрекъснато имате чувството, че сте "in" (особено покрай интензивните радиовръзки с останалите членове на екипажа), което е най-голямата ценност на IW. *Авторите общо взето са се справили с графиката.* Моделите на корабите са детайлно разработени и дори са по-добри, отколкото в X-BtF. Специалните ефекти са красота, но оформлението на палубните уреди търпи доработка. Действието се дооформя от съпровождащи филмови кадри - като изпълнение те са непосредствено близо до ненадминатите Wing Commander-и. *Най-тъпото е, че играта поддържа само 3Dfx.* Тоест собствениците на други ускорители трябва да използват софтуерен renderer или съответен wrapper (за сметка на не/стабилността на играта). Не знам какво е причинило тази абсолютно нелогична стъпка - пристъп на лудост или затъмнение на мисълта?! Може би софтуерният renderer е толкова добър, че обектите изглеждат хубаво и в неускорен вид. Той обаче е претенциозен към мощността на процесора... *Рекламните оди за реалистичен летателен модел трябва да се приемат с резерв.* Така е, корабите се нуждаят от повече време, за да променят скоростта, но с пъргавината си повече напомнят малък изтребител, отколкото многотонен колос. Ясно е, разбира се: реалистичното управление и физическите закони биха изместили играта в неиграпна област. С действителна бързина и радиус на обръщане IW ще изглежда като двубоите близо до земята във FRONTIER - да се преследва всичко просто е невъзможно. Изкуственият интелект на противниците е на високо ниво, неприятелите избират цели според уязвимостта и често здравата ви притискат. Малко съм резервиран и към прекалено бързата работа на ремонтните групи, което съществено понижава игровата трудност. *Както подсказва онова "delux" под името на играта, става дума за разширена версия на първоначалната IW.* Какви са тези разширения? Към първоначалните 42 са добавени 18 нови мисии в рамките на кампанията Defiance. Във въоръжението се появяват две нови оръдия (Gatling и Particle Beam). Има качествена филмова вложка и възможност да се съхранява играта на което и да е място на мисията. Възмутителен е обаче подходът на INFOGRAMES към геймърите, които притежават първата IW. Ако някой иска да изиграе новите мисии, трябва да си купи deluxe версия - с намаление, но пак за сравнително много пари.













-GM-

Particle Systems / Infogrames

PC WIN '95/'98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, , 4x CD, 200 Mb HDD

OPT.: P II, 64 Mb RAM, , 12x CD, 250 Mb HDD, 3Dcard

Ускорител 3D: 3Dfx; Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

reNEWed

IW е за играчи, които са разочаровани от BATTLECRUISER или им е писнала самотата в кабината на X-Wing. Подобрена версия на качествен космически симулатор.

Действие Първо

След разговора с Carlota тръгни към кея на пристанището (The Wharf). Не обръщай внимание на мъжа между сандъците долу вляво, затова пък поговори с дебелака на кораба - това е първият офицер. Използвай бележника си и питай за Mundy и кораба Milka. Разпитвай го докато разбереш, че трима пътници са пристигнали с кораба и че за Mundy е питал вече някой преди теб, а капитанът е отишъл на чашка в Cafe Ankh. По този начин върху картата ти се прибавя нова локация. Отивай в кафенето. Не влизай вътре, а свий вдясно от входа. Тук Golem товари бъчви върху двуколка. Вземи от нея железния лост (crowbar) и се върни на пристанището. Върви надолу вляво към сандъците - мъжът, дето беше тук, вече трябва да го няма (ако е още там, тръгни си и пак да се върни). С железния лост отвори сандъка и си в кораба. Вземи етикета (label) и хайде към каютата. Тук с две кликвания претърси леглото - намираш откъснато листче с цифрата 6 или 9. Напусни каютата и кораба и се върни в кафенето. Там поговори със седналия най-отзад капитан на Milka, а после и с полицая Nobby, който е на първата маса. Питай капитана за мистериозните пътници. Щом попиташ Nobby за Milka, получаваш нова записка в бележника относно тайнствените убийства. Покажи на Nobby двете хартийки, които си взел на кораба. Полицаят ти казва да почакаш, докато се върне на работа в Yard. Говори с него за всичко възможно, докато получиш новата локация. От кафенето се върни в офиса си. След разговора с джуджето, което те чака там, върви в Yard при Nobby (ако него все още го няма се разходи из някои локации и се върни по-късно). При разговора с Nobby му покажи предметите от кораба и го питай за тайнствените чужденци. Оказва се, че един от тях точно сега седи в Cafe Ankh. На тръгване от Yard те спира тролът Malachite и те моли да му намериш Therma. Но ти по-напред иди на пристанището и питай първия офицер за Al Khali. Отговорът: това е онзи, който преди теб е питал за Mundy. В кафенето те чака изненада - тайнственият пътник е бившата ти любов Ilsa. Разговаряйки с нея, покажи й етикета от кораба. Тя го разчита, а ти печелиш нова локация на картата - Pier 5. Освен това дамата разказва и за своя съпруг Two Conkers. В Octarine Parrot поговори със собственика Mankin за Mundy. След кратка разходка из помещението, прочети съобщението на табелата при входа и поговори със Sapphire (ако не се отзовава, тръгни си, върни се и почакай да си изпее докрай песента). Като попиташ за Therma, научаваш, че истинското й име е Madam Lodestone. Освен това научаваш къде се намира Malachite. Тръгни натам. След разговора с Rhodan иди отзад при Malachite. Зад него има въже с кука - опитай да го вземеш! Поговори с Malachite, но от това няма да излезе нищо; като му кажеш за смъртта на Therma, Malachite поисква да види тялото. В Yard питай Nobby за Madam Lodestone. Излиза, че е погребана в Мавзолея. Щом го посетиш, става ясно, че е необходим някой, който да ти покаже гробницата. Иди на пристанището при кей N5 (Pier 5) и питай пазача за Mundy и Milka. Тръгни назад и на ляво и обърни внимание на капандурата (skylight) вляво горе. С двойно кликване няма да идеш там. Затова побързай към офиса си. Вдигни от пода визитната картичка и ще получиш покана от Carlota. В дома на VonUberwald-ови дай визитната картичка на слугата. Когато той се оттегли, виж картината над вратата. При разговора с Carlota питай за Мавзолея. Тя обещава да намери Therma. Докато се приготвя за път, поговори с нейния свекър - най-вече за Mundy и Malachite. След посещението на Мавзолея с Carlota, иди при Malachite, кажи му за гробницата и го последвай в Мавзолея. Щом Malachite си тръгне, претърси тялото в гробницата и вземи зъба на трола. Наградата от Malachite за намирането на гробницата е въжето с куката. Потегляй към кей N5 и използвай това въже за капандурата. Разбий я с железния лост и слез в помещението. Вземи кибрита от пода и се върни на пристанището. Използвай в инвентара кибрита и откъснатото листче - те си пасват. Покажи така оправения кибрит на Mankin в Octarine Parrot. Кажи му, че лъже (lies), и научаваш от него, че Mundy е горе в стаята. Тичай при него.







Действие Второ

Претърси тялото на Mundy, огледай надписа на стената и парчето въже, което виси от тавана в средата (с едно кликване). С едно кликване проучи обувките на Mundy. Долу попитай Mankin за Sapphire. Тя е в гардеробната вдясно от табелата. В гардеробната виждаш, че Sapphire има у себе си много пари. Според нея спечелила ги е в казиното Saturnalia. У VonUberwald-ови попитай слугата за графа и ще научиш, че помощникът му е изчезнал. Веднага питай графа за помощника му. Графът дава иконография на помощника и ти възлага да го намериш. Покажи картинката в пристанището на първия офицер. Той го разпознава и допълва, че го е видял веднага след акостирането да заминава бързо с каляска. Иди при Nobby в Yard и питай за каляската на Regin. За твой късмет тя е забелязана преди три дни при моста Maudlin. Иди там, проучи следите от колелата по пътя, а от перилата вземи червеното късче. Покажи това късче на графа, за да потвърди, че е част от каляската на Regin. А посещавайки казиното Saturnalia, спасяваш живота на Ilsa и на нейния съпруг. Появява се Carlota. Съобщи й за убийството и я питай има ли алиби (в бележника Mundy`s murder). Carlota казва, че е била в храма на Малките Богове (Temple of Small Gods). Поговори с Whirl. Но първо му дай една кесия от инвентара, а после приказвай за парите на Sapphire. Научаваш, че със сигурност не ги е спечелила в Saturnalia. Покажи на Whirl образа на Regin - той го разпознава и споделя, че тук в казиното има тайна кутия. Очаква те среща с Warb, от която научаваш къде работи и колко не му върви в залаганията. В Храма на Малките Богове само така, между другото, полафи с

NO ??? EXIT

Mooncalf. Като ти писне, върни се на входа и виж какво знае Malaclyps. Прерови всички записки в бележника; струва си. Питай го за убийството на Mundy и за въжето (frayed rope). Оказва се, че Mundy е бил обесен за краката. С тази записка в бележника иди

но. Тук най-напред проучи с едно кликване стената. Горе откриваш вход за към Leonard. С F3 си отвори бележника, намери записката за скривалището (Hiding Place) и я изтегли на екрана. Появява се иконка с лупа - с нея кликни на стената.

Ако сте чели "Стражите, стражите" и "Въоръжени мъже" на Тери Пратчет, всичко ще ви е по-ясно и по-забавно

DISC WORLD NOIR

при Mankin. Той неохотно признава, че е свалил Mundy от въжето и е взел от обувката му една монета. И понеже тази монета не му трябва, ще ти я даде. Междувременно корабът е отплувал от пристанището, така че иди там и вдигни въжето от земята (използвай куката). Тичай на моста и хвърли въжето с куката в реката. Установяваш, че долу има нещо, но нямаш сили да го измъкнеш. Потърси помощта на Malachite - намери го при Rhodan и му съобщи с кликване върху записката в бележника, че има нещо във водата. В мига, в който се съгласи, му дай въжето с куката. Щом Malachite измъкне каляската и си тръгне с кутията, претърси тялото на Regin. Той за разлика от иконографията има коса, затова използвай картинката към тялото му. Под перуката откриваш ключ от сейф в казиното. Входът за сейфовете е в средата вляво. Опитай ключа към сейфовете долу вдясно. След малко откриваш търсения. Двата предмета вътре (плик и огърлица) покажи на Whirl, а след това и на Carlota. В офиса ти вече те очаква Al Khali. Той те води при своя шеф Horst. Говори с него. Horst иска от теб златния меч (golden sword) и обяснява ролята на Carlota в цялата тази история. Хуквай към нея в казиното и я питай за златния меч. Резултатът от разговора е целувка, чието значение осъзнаваш по-късно. След по-нататъшния разговор с Carlota, тя ти дава корабна товарителница за превоз на сандъци. Покажи товарителницата на пазача на кей N5 и научаваш къде се е дянал товарът на Milka. В Cafe Ankh намери Samael (той седи там, където преди беше Ilsa) и размени с него някоя и друга дума за доставките на вино (wine barrels). Samael ти дава ключ от мазето - помещението, откъдето по-рано Golem изнасяше бъчвите. Отключи си и проучи кутията с разписките (box of receipts), която е вляво от центъра близо до изхода. После поговори с Ilsa за сандъците на Varberg. Те са в Дружеството на Археолозите. Ilsa ще те заведе там, ако намериш за нея и за съпруга ѝ скривалище. Полюбопитствай за златния меч и за Horst. Върни се в Octaviane Parrot и питай Mankin за парите на Sapphire. Mankin неохотно съобщава, че Sapphire не е спечелила парите, а ги е получила от някого, с когото имала среща. Разпитай подробно Sapphire в гардеробната - нека е наясно, че познайваш нещичко - да каже с кого е имала среща (Losing Streak и Secret Meeting в бележника). Противопостави ѝ истината (Confront Sapphire в диалога) и тя обещава да ти уреди среща с Therma. Сега ти се пада разходка из отделните локации, докато не намериш в офиса си бележка от Sapphire. Щом я откриеш, върви при Malachite. Поискай да те изпрати до мястото на срещата. Там обаче се стига до още едно убийство и те арестуват. При разпита можеш да отговаряш каквото ти хрумне, това няма никакво значение за по-нататъшното действие. В затвора прегледай стената, застани до вратата на килията и изчакай, докато по средата се появи плъх. Той се скрива в дупка на стената. След това в нея откриваш пролука (crack) и отделен камък. Помести го - озоваваш се при Leonard. Поговори си с него и се върни към дупката в стената. Прегледай я с едно кликване, за да установиш, че тук може да се влезе отдолу. Иди си в килията, където след малко Nobby ти съобщава, че си свободен. От Yard се върни към Двореца на Патриция, поприказвай малко със стражата и продължи на дяс

Мястото за скривалище на Ilsa е намерено. Използвай въжето с куката върху стената, за да се убедиш, че всичко е както трябва. В мазето кажи на Ilsa за скривалището. За награда се озоваваш в Дружеството на Археолозите. Вътре поговори с Laredo и питай за Azile, за Horst, за златния меч, за Al Khali и за Ilsa. Накрая ѝ покажи монетата, която имаш от Mankin. След разговора иди при Horst и му кажи за Laredo. Той иска да се срещне с Laredo. Върни се в Дружеството и кажи на Laredo за Horst. Когато си тръгне, претърси библиотеката, за да откриеш въртяща се книга (hinged book). С нейна помощ се отваря таен вход към подземието. Тук има енергийно поле, което се изключва с код. Виж табелката: съоръжението е инсталирано от същата фирма, в която е работил Warb. Преди да тръгнеш за казиното при него, отбий се в храма при Malaclypse и у VonUberwald-ови при графа. И на двете места покажи гривната - казват ти, че носи щастие (но преди това кажи на графа за смъртта на Regin). Иди при Warb и му предложи гривната срещу кода към съоръжението. Той охотно се съгласява. Отиди на мястото, където е убит Malachite (Rooftops above Salis and Phedre). На покрива говори с Gable и ще научиш, че Malachite е убит от някакво чудовище. От там се върни в Дружеството на Археолозите при съоръжението за сигурност. Измъкни тайния код от Warb (secret passage) от бележника си и го употреби. В склада използвай Azile от бележника за сандъците (crates and displays). Откриваш един, който е принадлежал на Azile. Но той не е сандъкът, който търсиш. Обърни внимание, че горната стъклена част на витрината прилича на огледало и използвай записката "Mundy hung upside down" от бележника си. И ето че, прочетено отзад напред, получаваш 3712V. Този код е за сандъците, така че след кратко търсене стигаш до сандъка с меча. Със зъба на трола изрежи стъклото и вземи меча. Но не мисли, че ще ти е лесно. Щом на-

пуснеш Дружеството, след кратко преследване умираш и се превръщаш във върколак. На гробището говориш сгробищното куче (Gaspod) и се научаваш как да боравиш с миризмите. В трето действие това е необходимо.

Действие Трето

Говори с Gaspod, докато не изчерпиш всички възможности за диалог. После прочети писмото от Ilsa, което лежи на земята пред гроба. В офиса те изненадва Nobby, който е дошъл за обиск.



След разговора с него вземи от масата лоста (crowbar), превключи се на вълколак и събери следните миризми: синьозелената при вратата (dark cyan), лилавата (purple haze), синьозелената над масата (teal cloud) и кестенявата (maroon). При Rhodan, там където стоеше Malachite, вземи бандажа и (като върколак) миризмите на Rhodan (blue mist) и на Malachite (deep brown). Проучи всички миризми в инвентара едновременно - както с кликване на десния бутон на мишката, така и с двойно кликване на левия бутон. Следващата спирка е Maudlin Bridge. Превърни се във върколак и от инвентара на миризмите използвай Magenta за лилавата миризма вляво. Така разбираш, че тук е бил твоят убиец. Следваща миризма (navy blue) вземи на покрива, където е бил убит Malachite. Използвай миризмите на Nobby и Malachite към зелено-синята и кафявата миризма, за да се увериш, че тук ги има техните миризми. В Octarine Parrot най-напред прегледай таблото със съобщенията - в Невидимия университет търсят чистачи. Поговори с Mankin за шестте убийства и му покажи бандажа. В гардеробната (като вълколак) вземи миризмата на ябълки вляво и сравни миризмата dark cyan от инвентара с тъмната синьо-зелена миризма вдясно. Оказва се, че това е миризмата на Sapphire. Вземи и миризмата от парфюма и я използвай към миризмата river ankh в инвентара. Чак тогава (като човек) вземи парфюма на Sapphire от масата. От стаята на Mundy прибери неговата тъмносиня миризма - вдясно от центъра, където лежи неговото тяло. След употребата на миризмата на ябълки от инвентара към същата миризма в стаята, можеш да я идентифицираш - тя е на Mankin. Остава да идентифицираш още една миризма: употреби navy blue от инвентара към същата миризма вляво долу - тя е на капитан Vimes. На тръгване от Octarine Parrot на картата ти се появяват две нови локации. Но засега не отивай там. Вместо това в Cafe Ankh поговори със Samael за всички убийства. По обратния път спри при мазето и (като върколак) вземи червената миризма на вино (red mist). В Yard покажи на Nobby бандажа и го поразпитай за убийствата. У VonUberwald-ови кажи на слугата, че търсиш Carlota. Щом слугата излезе, превърни се във върколак и ти светва, че и Carlota е върколак. Тя не е вкъщи, но като стигнеш в Cafe Ankh, вече те очаква. Питай я за убийствата на Regin и на Malachite. В бележника ти се появява записка за богинята Errata. При стената на Двореца на Патриция трябва отново да се превърнеш във върколак. Използвай миризмата на вино от мазето и миризмата magenta към същите миризми при стената - те са едни и същи, т.е. убиецът е влязъл в двореца, използвайки бъчва.



Сега дойде времето да поискаш онова работно място в Невидимия университет. Към госпожа Fomes използвай записката за чистача в бележника. Върви напред, след това през вратата в лявата стена и напред към мъжа, пазещ входа към университетската библиотека. Питай го за убийството в университета - казва ти, че става дума за вълшебника Mathon и че е бил отровен. За тази отрова питай и госпожа Fomes. Пред Saturnalia е мястото на твоето убийство. Проучи мъха (moss) около очертанията на твоето тяло и го вземи. Тичай към VonUberwald-ови при графа. Той бавно умира, тъй че освен с него можеш да поговориш и със Смъртта. След разговора за всичките шест убийства му покажи мъха от мястото на убийството и графа ти позволява да използваш библиотеката му. Търсенето става с индексови листчета, и то така, че или кликваш върху тях с предмета или със записка от бележника. Намери книгата за мъха, за да научиш, че мъхът, който си намерил, се среща в каналите. Намери книгата за каналите и на картата ти се появява нова локация. Намери накрая информация за острите обувки на мъртвия мъж (Dead Man`s Pointy Boots) и животинския нападател (bestial attacker). В Гилдията на търговците (Merchants Giuld) поговори с пазача при вратата. Попитай го за убийството на търговеца. Няма да каже много, но относно острите обувки издава името на търговеца, Gamin. При графа, на твоя повторен въпрос относно убийството на търговеца, научаваш от Смъртта, че Gamin е удушен. За повече подробности относно последното убийство - на чиновника в Двореца на Патриция - трябва да идеш до избата за вино в Cafe Ankh. Използвай лоста за една от бъчвите и се озоваваш в склада на двореца. Превърни се във върколак и сравни двете миризми в помещението (magenta и вино) с тези от инвентара. Премини през задните врати направо в коридора. Тук стани върколак и кликни на двете врати.



Благодарение на подобрените си сетива можеш да чуваш разговорите зад вратите. Продължи по коридора назад и на ляво. Като върколак изслушай какво говорят зад дясната врата. След това сравни синята миризма с онази на Vimes от инвентара. Така разбираш, че той е зад двойната врата. Кликни на тази врата и подслушай важния разговор на Патриция с Vimes. Научаваш още подробности за смъртта на Saipha, служителя на Патриция. Бягай от двореца и си в офиса си. После иди в каналите (sewers). Тук продължи на дясно. Преобразувай се във върколак и кликни върху изхода, към който води миризмата magenta. Попадаш в помещение, където вляво горе има скривалище (lair). Влез в него, за да видиш, че не може да се продължи преследването. Претърси боклука по земята, зад предната греда има медальон. Вземи го, проучи го и поговори с мишата Смърт. Покажи медальона на двамата мъже, работещи по машината за летене в кулата на Двореца на Патриция. В резултат получаваш записка в бележника относно храма Anu-Anu. Потърси нещо за този храм в библиотеката на VonUberwald-ови. Някой обаче е откъснал този важен лист, така че трябва да търсиш друг екземпляр. Между другото, потърси в библиотеката нещо за медальона и за богинята Errata. В Невидимия университет иди в помещението за учениците (това, което трябва да чистиш). Претърси найблизкото шкафче. Вътре има книги, които трябва да проучиш с двойно кликване на дясното копче на мишката. После (като върколак), прочети думите на таблото (octarineboard) и използвай записа за Anu-Anu върху таблото. На-

пусни Университета, но след малко пак се върни. В резултат в шкафчето се появява книгата за храма Anu-Anu. Към тази книга използвай записката от бележника си за храма. Така отваряш медальона и вземаш листа с имената. Проучи този лист в инвентара, някои имена ще те изненадат. В храма покажи листа на Mooncalf. Тръгни си от храма, обаче след малко пак се върни там. Поговори с Malaclyps за Errata и тръгни отзад към Mooncalf. Той не е сам, наблизо има трол. Няма да разбереш за какво си говорят. Затова излез от храма, продължи към гробището и оттам тръгни на дясно и нагоре. Стигаш до прозореца от другата му страна. Превърни се във върколак и проучи прозореца. Кликни върху силуета на Mooncalf и научаваш, че се готви събрание на сектата. Мигом иди при Malaclyps и го убеди да те заведе на мястото на събранието - в параклиса. Там проучи масичката, на която се четат църковните книги (lectern), и се скрий вътре. Щом видиш обувките на Mooncalf, напръскай ги с парфюма на Sapphire. Така можеш да го проследиш. Изслушай, за какво си говорят в сектата и изчезни веднага, щом те открият. Иди до библиотеката да потърсиш нещо за Nylonathep - така в бележника ти се появява схема на октагона (осмоъгълника) на убийствата. Давай



нататък към светилището (Sanctuary). Вляво на стената проучи фреската и централния символ. Той се появява в бележника ти, така че можеш да го потърсиш в библиотеката. Става дума за подписа на елфа (elver sign). Потърси го и него в библиотеката, за да се увериш, че можеш да го начертаеш. В светилището освен всичко друго се намира и една карта. Използвай към нея записките от бележника за шестте убийства - местата им образуват октаграм, чийто център е сградата на театъра. От тази схема се вижда в кои други две места работата върви (може и да е стигнала!) към други убийства. Иди на Dagon Street. Разгледай клатещата се табела и с лоста избий прозореца. Вътре разгледай боклука на пода – откриваш кост. Проучи съда вляво долу. Като върколак вземи миризмата magenta, малко по-тъмна от онази, която беше взел по-преди. В театъра в средата на октагона вземи хвърчащия лист в зрителната зала и го проучи. След това разпитай артиста за Carlota, за различните убийства и накрая му покажи хвърчащия лист. С този лист получаваш в библиотеката информация за пиесите на Hwel - става дума за осем големи трагедии. Потърси ги в библиотеката и тичай обратно в театъра близо до подиума, за да не те вижда артистът. В ролята на върколак откриваш на стената знаци. Прибави към тях подписа на елфа и се озоваваш под подиума близо до тайния олтар. Използвай за него октагона от бележника си и проумяваш къде ще е последното убийство, както и че на Dagon Street собственикът на магазина е изяден. Побързай към Wizard`s Pleasaunce. Обърни внимание на кучето, скрий се в храстите отпред и изчакай финала на Действие Трето - извикването на Nylonathep.

Действие Четвърто

Прегледай и проучи надписа над главата си, за да се запише в бележника. От цепнатината над



Warb измъкни златния меч. Поговори с Carlota и два пъти с Anu-Anu. Казва, че е забравил нещо... В театъра Coom ти съобщава, че другите вероятно са в светилището. Но там намираш само Kond. Претърси мъртвеца и му вземи амулета. В инвентара проучи меча и амулета и тръгни към библиотеката, за да научиш повече. Отново потърси информация за Nylonathep. Оказва се, че може да ти помогне trapezohedron-ът. Потърси в библиотеката детайли и за него. Rhodan си е пак вкъщи - покажи му бандажа. Иди в Храма на Малките Богове. Покажи на Mooncalf амулета на Kond и го питай кой е предателят. Той намеква, че може би е тролът Foid и описва как да го откриеш. Кликни Foid в бележника. Върни се при Rhodan и го попитай за Foid. След това иди на Dagon Street. Той наистина е отсреща в магазина, където е изядена една от жертвите. Иди там и поговори с него. Покажи му едно след друго амулета, списъка от медальона и меча. След което той признава, че Satrap се е срещал с Gelid, който работи в Университета. Но ти иди първо в Двореца на Патриция при Leonard и го хвани за гърлото относно trapezohedron-а. Two Conkers потвърждава, че е търсил златния меч с този trapezohedron и ти дава звездна карта, по която да го намериш. Опитите да влезеш директно в Университета при Gelid няма да са успешни - госпожа Fomes всеки път те изхвърля навън. Иди при Nobby в Yard и той ти издава пропуск за влизане (за да го получиш трябва да говориш с него за Gelid). Покажи го на госпожа Fomes и, щом тя тръгне да проверява дали пропускът е истински, давай бързо към вратата на библиотеката. Там откриваш само локва кръв. Стани върколак и проследи миризмата на Gelid. Откриваш Satrap и той си признава, че е истинският организатор на всичко. Вземи от пода в обсерваторията астролабията, проучи мозайката и използвай за нея звездната карта. На рисунката върху картата най й прилича таблото най-вляво. Кликни върху него и Golem настройва телескопа. Когато погледнеш в телескопа, виждаш Мавзолея. Trapezohedron-ът трябва да е там някъде. Използвай астролабията за небето над Мавзолея. Така откриваш истинската гробница. Проучи статуйката върху нея и се отваря входът към гробницата. Вътре проучи саркофага, върху зъба по средата надени монетата на Mundy и саркофагът се отваря. Поговори с рицаря и му покажи меча. Той ти дава камъка. На тръгване от гробницата обаче те изненадва Horst и ти взема меча. След разговора с Ilsa погледни към trapezohedron-а. Виждаш Horst на Maudlin Bridge. Бягай там, ще убият Horst, а Carlota ще бъде арестувана за убийство. Единствената ти надежда е летящата машина. Давай към кулата при Leonard. Поговори с него колкото за късмет; той вече е приключил с работата. Махни от покрива камъните, които пречат. Кажи на Leonard, че си готов и той ти приготвя летящата машина. Седни вътре. Ilsa ти казва, че ти трябва и някаква защита. Затова нарисувай върху машината подписа на елфа (с помощта на бележника си) и тръгвай да спасяваш Диска.

-GM-

TWG / GT Interactive

PC WIN '95/'98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплейър: НЕ

Оценка 8/10

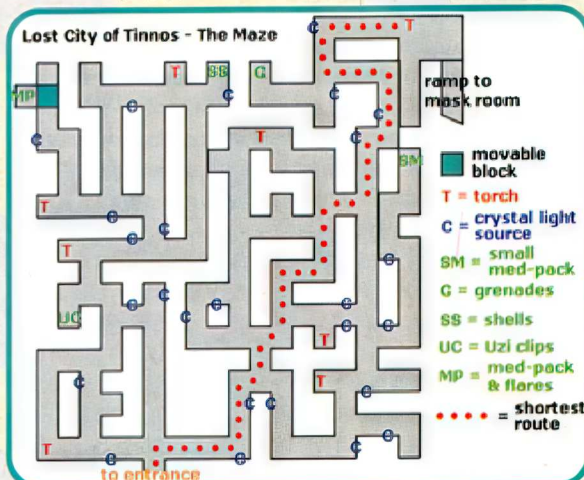
TOMB RAIDER 3

Първо Частно Упътване
Част Трета

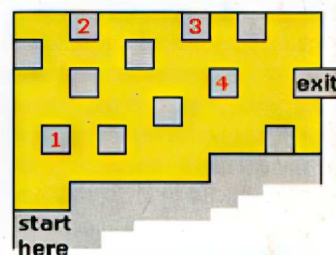
В #10 на MG обещахме да довършим тази история на Лара Крофт с приключенията ѝ в Антарктида, континентът, който, заедно с Южния полюс и околните си ледовити страхотии, се нарича Антарктика. Позабавихме се, защото докато тук беше лято, там е люта зима, пък и точно отгоре се разширява озоновата дупка, а ние умерено излагахме телата си на умерена радиация на умерени ширини. Sorry :o(

ANTARCTICA PART 1: ANTARCTICA

С очарователното си костюмче Лара издържа не повече от десетина секунди в ледената вода (виж синия индикатор горе вляво). Плувай и бързо се измъкни от водата. Вляво има малък айсберг, на който скачай, но е адски хлъзгаво! Гмурни се за мунициите на дъното. Добери се до брега вдясно - с голям скок и малко джапане накрая. Хижата е заключена; ще се върнеш, когато имаш ключ. Един от секретите е вътре. Право напред прескачаш канала. Тръгни надясно и нагоре по хлъзгавия склон към ледената арка... (!Всички многоточия в това упътване означават, че трябва да проявите лично творчество и особено бум-бум!) Влизаш в пещерата. Там има голям медпак, кристал, муниции и т.н. От арката слизаш наляво. Тичаш по брега успоредно на кораба, плуваш и излизаш до кораба отдясно. Изкачваш ледени площадки, стигаш до последната и скачаш право нагоре. Хващаш се и се придвижваш на ръце по снежния корниз до кораба. После се пускаш и си на него! Скачаш в дупката на палубата и внимаваш за негостоприемния екипаж... Огледай машинарията и натисни превключвателя - отваря се врата в пода. Влизай... Тръгваш по левия коридор, натискаш ключа и влизаш. Пак... Но и бутон, освобождаващ лодката. Връщаш се в стаята с дупката в тавана и поемаш в другата посока. По стълбата излизаш на палубата. В задната част на кораба спри до дупката в преградата насреща. Има малък отвор - там е секрет номер едно: кристал и пълнител за MP5 пушкалото. Връщаш се на кораба, скачаш във водата, подкарваш моторницата и заобикаляш целия кораб през клаустрофобичен тунел. Вглеждай се внимателно; при пролуката вляво трябва да спреш за секрет номер две. От лодката се слиза с Roll + съответната стрелка. Катериш се по ледената стълба... Пълзиш вдясно и намираш голям и малък медпак и гранати. Връщането е посложно: пълзиш обратно, но подминаваш дупката, от която дойде, и минаваш по другата, за да доплуваш до моторницата. Заобикаляш изцяло кораба и минаваш през канала в обширна пещера... След контейнера до хижата те чака враг с куче... Зад ъгъла на зелената сграда с трите варела има малко патрони. Бутоните ще използваш, когато включиш генератора. Тръгваш по тъмния коридор точно срещу този, от който дойде... Продължаваш до огромния резервоар - под него има муниции. Влизаш в пещерата и зад завоя стигаш до сграда, пазена от две кучета.



Електрическите врати са повредени и трябва бързо да минеш през тях, за да не те смажат. Качваш се по стълбите в офиса... С бутона отвори близката стая и вземи мед-пака. В металната стая има щанга. Връщаш се при резервоара. Поемаш по тъмния коридор към кулата. Качваш се в стаята и натискаш превключвателя, отварящ капак към покрива. С щангата доразбиваш вратата и излизаш. Ако ти трябва мед-пак, потърси на съседния покрив. Скачаш долу. Схемата на стената показва правилната поредица от включени и изключени кранове за генератора: зелено, червено, зелено, червено, в посока от генератора към резервоара. Натискаш бутона, за да отвориш изхода. А там се мотка някакъв нещастник... Връщаш се при резервоара и следваш тръбата, отиваща в земята. Минаваш през стаята отдолу, през водата и по стълбата оттатък. Ето ги и четирите крана: завърташ ги според схемата. Вземаш кристала и се качваш по стълбата в дъното. Стигаш до генератора; ако си минавал оттук по-рано, вратата е била затворена. Влизаш, вземаш големия мед-пак зад генератора и включваш захранването. Отвън има сграда, която е частично разрушена. Вътре се навърта мутант, който бълва отровен газ. Поеми по ледения тунел вляво, през кучкарника и до бутона на оградата, за да отвориш лявата клетка. Убий кучето. Натисни втория бутон на оградата между двете клетки, за да се отвори вратата. Още две кучета... Третия бутон. В офиса чака още едно куче...



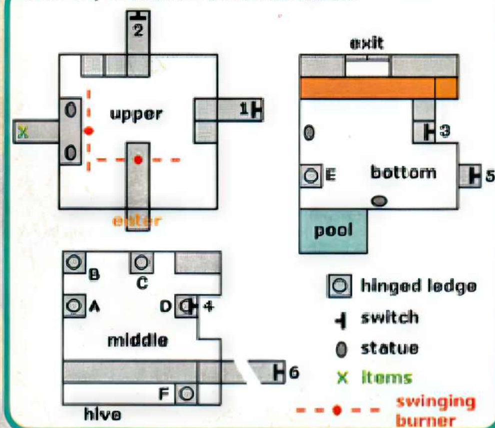
В нишата има патрони за Узи-то и ключ за ниска платформа. Като си затръгваш, пак имаш неприятна компания - кучето отдолу пази няколко гранати... Слез да ги прибереш. Мини по моста и през тунела. След това по този вляво, като целта е да се върнеш обратно до високата метална конструкция, а през нея и до хижата, където остави лодката. Вратата все още е заключена с катинар, но нали вече имаш щанга! Когато влезеш вътре, идва пазачът... Използвай ключа, за да активираш механизма на стоманените врати над водата. С бутона ги отваряш. С лодката поемаш по открилия се канал. Слез при възвишението с флагчето, там има и снайперист... Доплувай с лодката до срещуположното хълмче. Скочи във водата, за да вземеш ключа за първата хижа. Върни се при нея за третия секрет. Върни се до мястото, откъдето взе ключа, и продължи покрай къщата, вратите и възвишението с флагче. Щом стигнеш задънена улица, слизаш и се катериш през снега към колибата. Пообиколи малко наоколо... Гледай си в краката - има отворена асансьорна шахта. Насочи се към задната част на сградата и към края на нивото.

ANTARCTICA PART 2: RX-TECH MINES

Катериш се по асансьорната шахта, докато излезеш в коридор. Всички врати наоколо са автоматични и те карат да обикаляш в кръг до побъркване. Вслушвай се



внимателно в шумовете от отваряне и затваряне и като чуеш двойно изщракване мигом се обърни и се върни. Изненада: дупка, през която можеш да пропълзиш. Давай напред, после по стълбата. Отвори вратата с бутона и пътьом прибери мунициите. Ако искаш, побързай с излизането и помогни на войника с огнехвъргачката отвън да се справи с мутантите. Във всеки случай не се заяждай с него и той няма да стреля по теб. Продължи по заснежения тунел. Стигаш до грандиозна плетеница от теснолинейки на няколко нива. Малко като в Индиана Джонс, а? Спокойно, тепърва ще ги подкараш. Запомни затворената с катинар врата в левия край, тя ти трябва, когато има с какво да я отвориш. Слез на земята и внимавай с далечния ляв ъгъл... Качи се в контролната стая и тичай наляво, но не забравяй за мутанта вътре. С бутона включи светлините. Качи се на покрива и застани на ръба. Обърни се на 180 градуса и увисни на ръце. Така се придвижи вдясно към стълбата в задната страна на сградата. Слез по стълбата, докато стъпалата на Лара застанат на нивото на долния ръб на сградата. Идеята е да скочиш встрани и да се хванеш за прага на пролуката (абсурдната комбинация от бутони е нещо като Jump + Roll + Action). Изпълзяваш навътре за първия секрет: малък мед-пак и гранати. Затворената врата води към секрет номер две, но отварящият бутон е другаде. А сега е крайно време да се повозиш - управлението на вагонетките не е сложно, но е жизненоважно. Качваш се на тази на средното ниво и потегляш. Отначало не натискаш спирачката (Jump), за да прескочиш първата дупка в релсите. На следващото спускане намаляваш, за да не изхвърчиш на завоя преди моста. След моста пак малко намаляваш, но трябва да вземеш следващия завой с по-голяма скорост поради следващата пропаст. Само не се обръщай на него! Замахни с ключа (Action), за да смениш посоката на релсите. Нещата, които виждаш отляво, са вторият секрет. На тях по-сетне ще им дойде времето. Накрая слез от вагонетката, а войникът с огнехвъргачката сам се справя с мутанта. Вземи кристала и се промъкни край сондите. Влез в късото коридорче, спусни се по наклона надолу с гръб, за да се хванеш за ръба. Внимателно скачаш на блока отдолу; наоколо има бездна. Тунелът до тъмния блок не съдържа нищо друго, освен голям и грозен му-



тант - не ти трябва. Спусни се с лице към бездната на заснежената пътечка вляво. В края скочи на наклонения блок, спусни се с гръб, хвани ръба и скачай на стълбата... Мини край пукнатината отляво и се хвани за тази отдолу. Върни се надясно и скокни... Скок нагоре и вляво, изтегляш се и пропълзяваш. Оттатък има войник и трима мутанти, помогни му... Вземи ракетата от дъното на басейна и щангата от металната конструкция. Концентрирай се върху малкия правоъгълен отвор горе високо на стената. Качи се на снежното възвишение вдясно, застани найвляво и се хвани за почти невидимата цепнатина (без скок, само с Action + Forward). Наляво и ето я целта. Вътре е бутонът, отварящ вратата



за втория секрет. Слез и се насочи към изхода - черната пролука. И тя е доста височко, но пък има снежни насипи (започваш отдясно на входа). Скачай със засилка последователно на всеки насип в посока на часовниковата стрелка. После поеми по стълбата вляво. Пропълзи коридора под трите сонди, покрай четвъртата претичай. Следващата машина я заобикаляш, за да минеш невредим през останалите; внимавай с интервалите от време, които имаш. Кате-



риш се вляво към проблясващата светлина. Горе чака... Приземяваш се върху релсите и стигаш до вагонетката. Подкарай я. Не бий спирачки на хълма, но щом се окажеш във въздуха над пропастта, здраво ги удари, защото трябва адски бързо да уцелиш с ключа системата за преместване на релсите и да завиеш вдясно на разклонението. Спирачките натискаш отново, когато си над следващата бездна, както и на завоите. А заради трите подпорни греди се понавеждаш малко. И ето че пак си там, откъдето тръгна. Качваш се на вагонетката на най-долното ниво. Навеждаш се под двете греди, но веднага се изправяш и удряш с ключа. Навеждаш се пак, а след пропастта намаляваш. Завиваш вляво, пазиш още малко главата и слизаш, когато вагонетката спре. Прибираш кристала и тръгваш по перпендикулярния на релсите тунел, за да натиснеш бутона и отвориш вратата. Поемаш нататък до стаята, от чийто под излиза пара. От прохода вляво... Тръгни натам. Пропълзяваш отдясно и посъбираш муниции. Наоколо обикаля друг сърдит мутант... Давай към стаята, която е срещуположна на тази с парата. Покатери се по стълбата. Първият от двата бутона е за изхода към релсите. Вторият отваря друга врата. Засега си за натам. След коридора лазиш малко, за да излезеш в стаята с прозорец. Към местната фауна се числи и... Не забравяй мед-пака и патроните. Вече можеш да излезеш. Претършувай басейна за стартер и други полезни неща. Върни се до вратата при прохода, през който дойде с пълзене. Натисни бутона... В края на коридора има друг бутон за нова врата. Прескочи пропастта и през вратата отляво се връщаш до вагонетката. Карай напред, наведи се и намали заради завоя. Пак пази главата - ще ти трябва и за после - и удари превключвателя. Пътьом вземаш кристал и се връщаш в изходна позиция. Помниш ли заключената с катинар врата в дъното? Действай смело с щангата. С акумулатора отвътре се връщаш при вече отворената врата на втория секрет: мутант, кристал и муниции. Време е за вагонетката на най-горното ниво. Не намалявай заради завоя; ще паднеш в пропастта. Пази главата. Вагонетката спира в пещера. Иди до подемния кран и сложи акумулатора в страничния отвор. Покатери се на горната платформа и задействай крана със стартера. Подводницата се спуска надолу. Под водата се ориентираш по светлините. Плувай към единичната светлинка; вдясно от нея има къде да излезеш. Гмуркаш се и плуваш към отвора между двете светлини. Влизаш и завиваш надясно. В тавана на подводната пещера има два отвора - единият съдържа голям мед-пак, а другият е дълга шахта. Плувайки по нея, прибери кристала. Накрая излизаш при археологичните разкопки. Прекоси моста над бездната и... Отиди докрай вдясно край каменните глави, до стената. Скочи на наклонения блок, плъзни се с гръб, хвани се за ръба и се пусни. Ето го и секрет номер три: голям мед-пак, гранати и патрони. Върни се до входа на пещерата. Засили се и прескочи бездната. Приземяваш се върху малка площадка. Скочи към триъгълната площадка, после към следващата. Внимавай, винаги трябва да имаш една-две крачки засилка. Качваш се в нишата горе за гранатите и скачаш до моста. Покатерваш се на него. От повдигнатия блок скачаш и се хващаш за покрива на сградата. Слизаш долу, натискаш бутона отпред и влизаш, за да завършиш нивото.

-- СЛЕДВА --

CALI

-GM-

Core Design / Eidos

PC WIN '95/'98

MIN.: P 166, 162 Mb RAM, 30 Mb HDD, DirectX 6.1

Ускорител 3D: DX6

Мултиплеър: НЕ

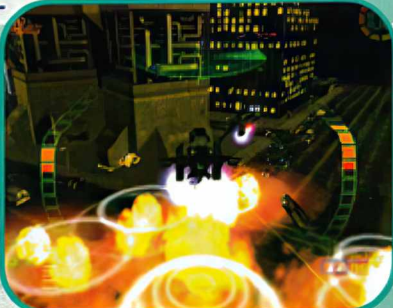
Оценка 10/10

TIPS & TRICKS

TARZAN

Допълнителни животи: Когато животите ти започнат да намаляват, преиграй по-ранните нива на няколко пъти. Записвай се след всяко преиграно ниво. Накрая се върни обратно на последното отворено ниво. ***Безкрайни животи:*** Докато играеш натисни: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2. ***Прескачане на нива:*** Докато играеш натисни: R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2 Syphon Filter.***Всичко оръжия и неограничени муниции:*** Удари пауза и „засвети" менюто Weapons. Натисни и задръж: Дясно + L2 + R2 + Кръг + Квадрат + X. ***Избор на ниво:*** Удари пауза, влез с менюто с опциите и иди на менюто Select Mission. Натисни и задръж: Ляво + L1 + R1 + Select + Квадрат + X. ***По-слаби противници:*** Удари пауза и иди на менюто MAP. Натисни и задръж Дясно, R1, L2, X. ***По-висока трудност:*** На заглавния екран натисни и задръж: Ляво, L1, R2, Select, Квадрат, Кръг и X. ***Супер пистолет:*** Удари пауза, влез в менюто WEAPONS и иди на 9MM. Натисни и задръж: Ляво, R2, Select, L1, Квадраг и X. ***Достъп до всички „филмчета":*** Отиди до киното на първо ниво, там удари пауза, иди на менюто MAPS и после натисни и задръж: Дясно, L2, R1 и X.

G-POLICE



Безкрайни муниции: Започни нова игра. На екрана с оръжията задръж L1, L2, R1, R2, КРЪГ. Ако си въвел правилно кода, трябва да чуеш звук като изстрел от бластер.

COLLIN MCRAE RALLY

* Можеш да получиш достъп до нова кола – Ford MK II, ако спечелиш super special нивото в Гърция. * Въведи името си като: ***BACKFEET*** – за да получиш навигатор, който да управлява колата. ***PEASOUPER*** – за да се състезаваш в мъгла. ***BUTTONBASH*** – за да активираш „pedal car mode". Натисни X и Кръг, за да управляваш колата. ***HELIUMNICK*** – навигаторите започват да говорят на фалцет. ***DIRECTORCUT*** – за да изгледаш повторението в „transition"режим. ***KITCAR*** – за да активираш турбо режима. Натисни Select когато индикаторът е зелен, за да включиш турбото. ***MOREOOMPH*** – за да удвоиш мощността на колата си. ***FORKLIFT*** – за да направиш задните колела управляеми. ***TROLLEY*** – за да направиш коя да е от колите с четири управляеми колела.

FINAL FANTASY VIII

Тук са отговорите на всичките 30 „SEED" теста. Y е да и N е не. Във всеки тест има по десет въпроса.

01 - ynyyynnynn, ***02*** - ynyyynyynn, ***03*** - nnynyyynyn, ***04*** - nyyynnyynn, ***05*** - nnnyynnyyy, ***06*** - ynyynnyyny, ***07*** - yyyyyynyyn, ***08*** - nynnyynnyn, ***09*** - nynnnnnnyy, ***10*** - ynnnnnnnyn, ***11*** - yynyynynny, ***12*** - nynnynynyn, ***13*** - ynnnynnnnn, ***14*** - yyyynyynyn, ***15*** - yynnnnnyny, ***16*** - ynnynynnyn, ***17*** - ynnnynnynn, ***18*** - ynnnynnnnn, ***19*** - ynnynnnnny, ***20*** - yynynyyynn, ***21*** - yyyynnyyyn, ***22*** - nnnynnnyyn, ***23*** - ynnnnyyyyy, ***24*** - yynnyynnny, ***25*** - ynyyynnynn, ***26*** - yynynynynn, ***27*** - nynnnnynyn, ***28*** - ynnyyynynn, ***29*** - nnnyynnnyn, ***30*** - nynnnnynnn





DRIVER

Вкарай тези кодове в главното меню за да разрешиш съответния чийт в чийт екрана. ***Непобедим:*** L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1. ***Без полиция:*** L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. ***Обърнат екран 'с главата надолу':*** R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1. ***Малки коли:*** R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. ***Скрит град:*** След превъртане на играта ще „отключиш" скрития град.

DINO CRYSIS

В играта има 3 допълнителни костюма: ***Шпионски*** – след първото превъртане. ***Първобитен*** – след второто превъртане (пушките ти изглеждат като големи кокали, а гранатометът като гигантска риба. ***Шантав*** – пак след второто превъртане. ***Бонус игра:*** Ако превъртиш играта в рамките на 5 часа ти се дава бонус игра, където можеш да изпозастреляш всичките останали динозаври. ***Безкрайни гранати:*** След третото превъртане.



ПРОДЪЛЖЕНИЕ от MG #16

MMX За MMX устройствата на Athlon няма какво особено да се каже, освен че AMD прибави новите MMX-инструкции, които бяха въведени от Intel при неговия Pentium III. Тези инструкции включват минимална, максимална, средна и смесена команда и могат да бъдат интересни единствено за обработка на образи и видеокомпресия. Латентността на Athlon за MMX-инструкции е двойна в сравнение с тази на Pentium III, така че PIII тук печели точка. При собствената Media Bench на Intel обаче Athlon смята по-добре и само при на FutureMark Pentium III може да бие Athlon. Това обаче не е чак толкова изненадващо, MMMark99 е бил оптимизиран за SSE на Intel и сега за 3DNow! Така че не е много честно да броим този тест, особено като се има предвид, че той тества само MMX-частта на едно CPU. **3DNow!** AMD прибави 5 нови 3DNow!-инструкции към набора инструкции на Athlon, което наистина е чувствителна разлика и това се вижда при 3Dmark99 със специалния Athlon-DLL на AMD. Използването на този DLL при K6-3 или K6-2 доведе до катастрофа, която показа, че този DLL не можеше правилно да разпознава процесорите. При използването на Athlon-DLL, 3Dmark99 процесор, резултатите бяха увеличени с около 20%. При Quake2 с 3DNow!-поддръжка не се наблюдава включване и изключване и разлика, както K6-2 или K6-3. Причината за това най-вероятно е фактът, че Athlon губи от латентността при 3DNow!-инструкциите около 100% в сравнение K6-3 поради по-високата си скорост в нискаta до средна скорост на сериите K6. Това означава, че Athlon не печели твърде от 3DNow! Както е при сериите K6-2/3. Ето защо тук Athlon не печели никаква точка. **Второ ниво кеш.** Нека да се придвижим от вън навътре. Второто ниво кеш на моделите Athlon е 512 kB, работи при core clock speed точно както и Pentium III. За разлика от него обаче, Athlon е проектиран с много гъвкаво второ ниво кеш. Размерът на L2-cache може да варира от 0.5 до 8 MB, а L2-скоростта може да варира в съотношения 1/3, 1/2, 1/1.5 до 1/1 L2-cache clock / processor core clock. Това отваря много широко поле от възможности за сегментация на Athlon. Версиите с ниска цена може да се правят с малки и бавни кешове, а работна станция и особено сървър-версия може да има до 8 MB от L2-кеш, работеща при core clock. По всичко личи, че L2-cache също е сред слабите места на Athlon. Поради факта, че L2-cache на Athlon "външна", което означава не върху матрицата, има лимитиране върху SlotA-SEC-package. Intel е на път да остави Slot1 и единичния картридж просто защото е по-скъп и по-непрактичен, отколкото едно гнездо. Intel има възможност само да отстрани Slot1, защото идващият Coppermine си има свой 256 kB L2-cache, интегриран върху процесорната матрица. AMD ще трябва да се придвижи в тази посока (и следователно към 0.18 _-process) много бързо, ако иска да остане конкурентноспособен. Все пак L2-cache на Athlon е много гъвкаво нещо и докато Pentium III също използва външен L2-cache, няма да има причини за оплакване. **Първо ниво кеш.** Е, тук може да се каже, че Athlon прави истински удар със своите L1-кешове. Кешът инструкции, а също и кешът данни са 64 kB, което е поне 4 пъти повече от Pentium III. Това със сигурност значи, че Athlon върви добре с честота clock-speed, следователно и неговата линия и всички изпълнителни портове могат да се захранват с 1 GHz също така добре, както и при 600 MHz. Поради това може да се приеме, че **L1-cache печели поне още една точка за Athlon, което е предимство #6.** Ускоряване на паметта и комбиниране със запис. Някои може би помнят как Intel представи Pentium III. Една от новите характеристики на PIII бяха така наречените "ускоряващи инструкции". Тези инструкции се изпълняват също и в Athlon. 64-битовият deep write буфер на Athlon плюс петте ускоряващи инструкции дават сигурност, че Athlon също е в състояние да извлича предварително данни по определен начин от, във или около двата кеша (L2 и L1) и може да ги пише директно в паметта и следователно, около кешовете също. Друга добра добавка е включването на Memory Range Registers на Athlon, което сега е сравнимо с P-6 архитектурата на Intel. Това позволява комбиниране със запис, в частност много полезно за записи върху графичния frame buffer, който, ако си спомняте, използва fastvid в ранните дни на Pentium Pro. K6-2 CXT и K6-3 също бяха в състояние да правят комбиниране със запис, но това им струваше специално програмиране върху драйвера на видеокартата, за да може да се използва. Сега при Athlon вече няма такова нещо. Въпреки това NT 4 все още се нуждае от специален DLL-файл, за да позволява комбинирането със запис, и този DLL трябва да бъде включен в сервизния пакет 6 много скоро. **EV6 Шина на Athlon.** Когато говорим за Athlon, едно от найважните неща, които трябва да имаме предвид, е неговата шина. Въпреки че конекторът на Athlon на пръв поглед изглежда като Slot1 на Intel, тези две CPU са НЕсъпоставими! SlotA на AMD използва напълно различна протоколна шина на базата на DEC Alpha protocol EV6. Много хора смятат, че този различен протокол ще е проблем за Athlon и неговото приемане на пазара, но май че случаят е точно обратен. Преди всичко, EV6 или, както AMD я нарича, фронтално-странична шина на Athlon, работи при 100 MHz. Е, звучи почти патетично, нали? Обаче тази шина има предимство както при издигащата се, така и при падащата шинна честота за трансфери, така че всъщност техническата скорост е 200 MHz. Следователно EV6 (шината на Athlon) в момента е най-бързата шинна система при x86-системите, трансферираща данни до 1.6 GB/s. Това е повече от 1.06 GB/s, което Pentium III ще достигне, след като Camino или i820 се пусне, и е двойно повече от текущата честотна широчина на BX-системите. AMD твърди, че EV6 е добра до 200 MHz = 400 MHz ефективна скорост = 3.2 GB/s пикова честотна широчина (peak bandwidth) и преди да се достигне тази скорост, ще има 133 MHz = 266 MHz ефективна скорост = 2.1 GB/s peak bandwidth. От тази гледна точка е явно, че EV6 е повече от бъдещо доказателство и по-добра от шината P6. И това не е всичко. Друго хубаво нещо на тази шина е фактът, че при мултипроцесорите всеки процесор има своя пътечка в чипсета, защото EV6 е свързан point-to-point към CPU и системата. P6-шината е шина, която се ползва от всички. Това ще рече, че всички процесори трябва да споделят нейната честотна лента, като колкото повече процесори се ползват, толкова по-малко остава за всеки следващ. EV6 предлага пълна честотна лента на всеки процесор и поддържа до 14 процесора в SMP-среди. Адресното пространство на EV6 е също по-голямо от това на P-6 шината - то е 43 bit дълбоко спрямо 36-bit адресна дълбочина на P6. Има обаче едно нещо, което не трябва да се забравя. Постигането на 200 MHz при EV6 не е лесно нещо. Много производители на дънни платки изпитват трудности в момента поради чипсета Camino на Intel, който също работи при много високи скорости (до 400 MHz) върху дънната платка. Прилагането на 200 MHz CPU-to-Chipset линии върху дънна платка усложнява страшно много дизайна на платката. Нещата се влошават още повече при мултипроцесорните системи. По-горе видяхме, че EV6 е "point-to-point" протокол, което означава, че всеки процесор е свързан към чипсета със своите собствени 140 линии. Само това условие вече е много трудно за дънните платки с два или четири процесора, а ще стане и по-лошо, ако тези х-пъти 14 линии работят с честота 200 MHz clock. **Поради тази шинна технология, Athlon може да получи предимство #7.** **Първият чипсет на Athlon - AMD 750 "Irongate".** Вече знаете, Athlon използва SlotA и слабо позната EV6 шинен протокол, следователно може да се направи изводът, че Athlon се нуждае от чипсет. Първият чипсет, който AMD пусна, се нарича "Irongate" (Желязна порта) или чипсет AMD-750. Дори и поглед отблизо върху него не ни разкрива нищо вълнуващо. Това е чипсет, твърде подобен на BX-чипсета на Intel, с обичайните необходими характеристики, които познаваме и харесваме. Той е без интересната Intel Hub Architecture, но предлага всичко необходимо. Може да очаквате нов тип памет или по-бърза шина за паметта, но така или иначе, "Irongate" е консервативен. А и защо да не е? Производителността с PC100 SDRAM е вече по-добра от тази на PIII 600 върху BX и е съмнително, че Camino ще е по-различен. AMD планира да въведе PC133 поддръжка, а също и DDR-SDRAM поддръжка, които отлично ще вървят ръка за ръка с DDR-скоростта на EV6 шината. Дори RDRAM изглежда, че ще е бъдеща опция. AGP4x, разбира се, също ще бъде включена и ATA-66 вече се поддържа от настоящата "Irongate" версия. В настоящия момент изглежда, че паметта на "Irongate" и AGP-производителността не са съвсем в крак с тези на BX-чипсета на Intel. AMD работи върху този въпрос, което трябва да ни убеди, че когато решат този проблем, Athlon още веднъж ще бие Pentium III. По всяка вероятност обаче тези проблеми няма да бъдат решени никога от AMD. Фирмата иска да се съсредоточи върху CPU-бизнеса си и тайванските производители на чипсетове, водени от VIA, бързо ще вземат надмощие над чипсета Athlon. Единственото нещо, което още не е ясно, това е въпросът с чипсетовете SMP. Тайванските производители нямат опит с тях. Следователно може да си представим, че например DEC променят своя чипсет Tsunami да работи с Athlon. След като производителността на Athlon е толкова висока, тогава това е един перфектен CPU за работни станции и сървъри. А това ще изисква SMP платформа.



Voodoo Man

HARDWARE SOFTWARE

i820 Chipset Camino

Увод

Дългоочакваният „Camino" на Intel или чипсет i820 все още не се появява! Първоначалната цел на Intel беше да го пуснат през юни 99, след това отложиха за септември 99. Дни преди планирания старт, обявен за 27 септември 99, се появи проблем с управлението на паметта, когато са инсталирани повече от 2 слота RDRAM, и това наложи спиране на производствения старт. Първото предварително представяне на чипсета беше направено през юни, и се наричаше „Preview of Intel's Upcoming „Camino" Chipset" (Предварително представяне на очаквания чипсет „Camino"). На базата на предоставена от Intel дънна платка VC820 с новия чипсет i820, бяха направени тестове, в които новия чипсет беше сравнен с чипсетовете 440BX и VIA's Apollo Pro 133. Тестовете бяха извършени така, че да извлекат максимално преимуществата, които дава всяка от новите характеристики на чипсета.

ХАРАКТЕРИСТИКА ПРЕДИМСТВА ЗАБЕЛЕЖКИ

AGP 4X **Осигурява >1GB/s честотна лента в сравнение с AGP 2X's 532MB/s.** Предишния опит показва, че от 1X до 2X AGP не даваха увеличение на производителността. Обаче с AGP 4x, новите игри могат да дадат повече по отношение броя на полигоните и размера на текстурите, а новия 3D-хардуер може съответно да ги обработи. Следователно AGP4x трябва да даде много по-голяма разлика, отколкото беше при AGP2x, сравнена с AGP1x или PCI. **133MHz FSB** **Осигурява 33% по-бърза шинна скорост както за паметта, така и за CPU.** Ефектът върху производителността на CPU ще бъде минимален поради високата скорост L2 cache в повечето от приложенията. Софтуерите за видеообработка и разпознаване на глас, както и някои други памет-интензивни приложения, ще имат може би по-голям шанс да се възползват от тези 33%. **RDRAM или Rambus памет** **Осигурява два пъти по-голяма честотна чента на паметта в сравнение с PC-100, което е изискване за увеличена AGP шинна скорост.** CPU само може да се възползва от тази с 33% по-голяма честотна лента на паметта поради увеличаването на шинната скорост. Освен това не трябва да забравяме, че RDRAM има по-голяма латентност в сравнение с SDRAM. Следователно софтуерът с многобройни случайни достъпи до паметта в действителност ще върви по-бавно при RDRAM, отколкото при SDRAM. **UDMA66** **Осигурява два пъти по-голяма честотна лента към ATA66 периферията в сравнение с ATA33.** При не-четящите конфигурации, днешните ATA-устройства имат ограничени поддържащи трансферни скорости. **Нова HUB архитектура** **Премахва бавната PCI шина (133MB/s), която беше като тапа за I/O устройства.** Вместо North (Север) и South (Юг) мостови комуникации през PCI шината, сега имаме двойна честотна лента при 266MB/s. **AMR (Audio/Modem Riser)** **Изисква само външен модем/ audio-codec за звук, който не струва повече от $10, а също и модем 56к.** Този soft modem/audio разчита на честотната лента на CPU, отнемайки по този начин ценни CPU цикли.

HUB архитектура

Чипсетът i820 е базиран на същата HUB архитектура както и чипсетът i810. В основни линии архитектурите на двата чипсета са идентични с изключение на това, че i820 има шина 4X AGP (без интегриране на видео), характеристика 133MHz FSB и RDRAM поддръжка. Безспорно, i820 има предимства с тази нова архитектура. Поради това, че MCH (чип 82820) има директен достъп до шината на паметта, бавната PCI шина не ограничава i820. Поддръжката, която чипсетът i820 осигурява на UDMA66, предоставя два пъти по-голяма честотна лента отколкото 440BX на UDMA33. За съжаление обаче, дори и най-бързите ATA-66 драйвове могат да запазват едва ~13MB/s скорости на трансфер.

„MCH" и неговите шини

Чипът 82820 е наречен MCH, като това съкращение идва от „Memory Controller HUB". Чипът MCH включва няколко важни шини. **1. Memory Bus (Шина памет)** - 133MHz, 128 Bit = 1.6GB/s. Тази шина памет в комбинация с RDRAM е двойна по отношение на чипсета BX. Нека не забравяме обаче, че CPU може да се възползва само от **33%** по-голямата честотна лента на паметта, и че това става само когато CPU работи при 133 MHz FSB. Новата RDRAM или Rambus памет има много по-голяма честотна лента, но страда от по-висока латентност в сравнение с PC-100 и PC-133 SDRAM-овете. **2. „Interlink"** между MCH и ICH - 133 MHz, 2x, 8 bit = 266 MB/s. **MCH и ICH** са в състояние директно да комуникират при 266MB/s. Това е много по-бързо от 440BX-комуникацията (133MB/s) между мост North (Север) и South (Юг) през PCI-шината. **3.Шина AGP 4X** - 133MHz, 128 Bit = 1064MB/s. **Новата** шина AGP 4x осигурява много повече честотна лента за AGP графичния адаптор, два пъти повече отколкото AGP 2X осигурява на 440BX.

„ICH"

Чипът 82801AA или „ICH" означава „I/O Controller Hub". Тази част от чипсета „разговаря" с всичките PCI-устройства чрез PCI - шината, към EIDE хард-драйвовете чрез интерфейса ATA66, към външните устройства чрез USB, към поевтиния модем modem/audio-codec чрез AMR и накрая към „FWH" = „Firmware Hub". Чипът ICH е мястото, където всички външни комуникации вървят заедно, насочвани към главната памет CPU или към графичния контролер AGP чрез тази шина 266 MB/s. Всъщност може да се каже, че „ICH" замества това, което наричахме „South Bridge" (Южен мост).

FWH - 82802

Зад съкращението „FWH" се крие значението „Firmware Hub", което е един чип, който не представлява нищо повече от един 4 Mbit EEPROM плюс тъничък слой активен силиций. Този EEPROM съдържа BIOS-а на дънната платка, а активния силиций е един генератор на случайни числа. Този генератор на случайни числа, иначе познат „RNG", може да се използва като софтуер за обезпечаване на допълнителна сигурност по време на компютърни транзакции (например, Ecommerce – електронна търговия).

Памет RDRAM - Rambus Memory

Време е да кажем „сбогом" на добрите стари SDRAM модули. Другояче не става, защото чипсетът i820 поддържа само RDRAM памет. Тази нова технология за памети осигурява два пъти по-голяма честотна лента от конвенционалните SDRAM-ове. Двете единствени спирачки са цената на паметта и по-бавната латентност. RDRAM струва около 5 пъти повече от паметта SDRAM PC-100, но тъй като цените на SDRAM растат, тази разлика може да намалее чувствително. Въпреки това, тази памет оскъпява значително системите, базирани на i820. Ще откриете също така, че системите, базирани на i820, винаги ще имат запълнен всеки ред от паметта. Ако слотът на паметта няма инсталиран модул RDRAM RIMM, той трябва да има модул за продължителност (continuity module), наречен CRIMM в гнездото на паметта. Модулът (-ите) CRIMM е (са) необходим



Създаване на Web-страница, или как да си направим Homepage бързо, лесно и безболезнено III

ПРОДЪЛЖЕНИЕ от MG #16

Малки букви
<SMALL></SMALL>
същото, но този път - малки букви

Въвеждане <INS></INS>
Тук написаното излиза подчертано и поукрасено: ***<INS> Master Games</INS>*** излиза: Master Games, но с линийка отдолу....

Време на смяната
<INS DATETIME=„:::"></INS>
Показва кога точно сте променили въведеното Master Games от Top Games! - като между точките пишете датата.

Коментар
<INS CITE=„URL"></INS>
Тук пишете адресите на други страници, свързани с въведеното по-горе.

Триене <DEL></DEL>
показва какво сте изтрили в по-различен шрифт.

Време на смяната
<DEL DATETIME=„:::"></DEL>
Показва кога изтритото ще изчезне тотално от лицето на страницата ви.

Коментар
<DEL CITE= „URL"> </DEL>
Това е пак същото, както предишното... Ако решите, можете да сложите някоя страница, на която изтритото ще се намери неизтрито.

Инициали
<ACRONYM> </ACRONYM>
Тук се слагат инициали, ако са ви необходими, но на страницата излизат в нормален шрифт.

Съкращение <ABBR></ABBR>
Тази функция показва, че текстът между <ABBR></ABBR> е съкращение.

Подреждане на представеното

Удебелен шрифт <B></B>
показва написаното между <B></B> в тъй наречения Bold шрифт (удебелен шрифт)... прилага се най-често за много дълги текстове.

Наклонен шрифт <I></I>
показва написаното между <I></I> наклонено, също е лесно за използване при големи параграфи.

Подчертан надпис <U></U>
текстът между <U></U> излиза подчертан.

Задраскване на текст
<STRIKE></STRIKE>
тук излиза задраскано през средата, макар че от какъв зор човек би писал нещо, което иска да стои задраскано, но все пак да видите, че и това го знам!.

Пример: <STRIKE>NE</STRIKE> излиза ~~NE~~???

Същия ефект може да се постигне и със съкратено име на функцията, т.е. няма значение дали вътре в скобите е написано Strike или само S - ***<S></S>***

**Подтекст **
това е тъй нареченият подтекст или текст между редовете, т.е. ако искате да напишете молекула водород, правите така:
H₂ и излиза: H_2

**Надтекст **
това е същото, но на квадрат - искате да напишете AZ на квадрат: пишете AZ² и излиза AZ^2

Машинописно <TT></TT>
показва буквите с еднаква големина, както е при пишещите машини.

Широчина <PRE WIDTH=?></PRE>
С цифри определяте широчината на текста между <PRE WIDTH=?> и </PRE> като на мястото на ? слагате желаната цифра.

Мигане <BLINK></BLINK>
Това е най-пренебрегваният tag... Предполага се, че текстът между <BLINK> и </BLINK> трябва да мига, но не при всички браузъри е така.

Големина на шрифта
<FONT SIZE=?></FONT>
В границите от 1 до 7 можете да определите каква големина искате на шрифта между <FONT SIZE=?> и </FONT>, като 1 е най-малкото, а 7 - най-голямото.

Смяна големината на шрифта
<FONT SIZE =„+|--?"></FONT>
Това сменя големината на шрифта с нарастване или намаляване, но отново работи само при някои (редки) условия.

Цвят на шрифта <FONT COLOR=„#$$$$$"></FONT>
ОК, дойдохме си на думата... Ако искате шрифтът да ви е с различен цвят, използвайте тази команда, като на мястото на $$$$$ слагате цифри. Системата е ясна и се нарича RGB или Red Green Blue. Замества се по следния начин - първите две $$ са червеният цвят, вторите две са зеленият и третите - сини. Като намалявате или уголемявате различните числа за RGB, получавате различен цвят. Това важи за всички цветове, не само на шрифта... Най-крайните са FFFFF, което означава бяло и 000000- черно. Някои програми за емулиране на цветове използват и други букви, но за вас най-удобно ще е, ако нямате такава програма, да експериментирате с различни комбинации числа.

Избиране на шрифта
<FONT FACE=„*"></FONT>**
Ако искате да използвате различен шрифт, просто сложете името му на мястото на звездичките и всичко написано между <FONT FACE=„***"></FONT> ще излезе с дадения шрифт.

Големина на точката
<FONT POINT-SIZE=?></FONT>
Ако искате голяма точка, или пък по-малка от нормалната, с която се пише, просто на мястото на ? сложете размера.

Тежест
<FONT WEIGHT=?></FONT>
тази функция определя тежест (големина) на шрифта.

Големина на основния шрифт
<BASEFONT SIZE=?>
от 0-7, като нормалното е 3 - определяте големината на основния шрифт. Това означава, че всеки текст след тази функция излиза с тази големина, освен ако вътре няма друга функция (затворена) да го променя.

Движение отдясно наляво
<MARQUEE></MARQUEE>
Ако искате някакъв текст да се движи на реда си отдясно наляво, просто напишете текста между <MARQUEE> и </MARQUEE> и той ще започне да се върти...!!!! Много полезен и готин трик!

Фон и цветове

Цвят на фона
<BODY BGCOLOR=„#$$$$$">
Това няма какво да се обяснява. На мястото на доларчетата пак си нагласяте желания фон с помощта на RGB системата.

Цвят на текста
<BODY TEXT=„#$$$$$">
Това е друг начин да определите цвета на текста, пак използвайки RGB системата. Тази функция не е затворена и важи за всички текстове.

Цвят на линк
<BODY LINK=„#$$$$$">
Определя цвета на непосетен линк на друга страница или e-mail адрес, като се определя пак по същия начин.

Посетен линк
<BODY VLINK=„#$$$$$">
Това пък е адресът на страница, която е била посетена преди, и е хубаво да бъде с различен цвят от непосетените.

Активен линк
<BODY ALINK=„#$$$$$">
Активният линк е страница, която в момента е заредена на друг прозорец или e-mail, който в момента се отваря. Не е задължително да се различава от другите цветове, но това оставям на вашата преценка.

Специални знаци

Специални знаци са всичките пооссобени знаци, различни от пунктуационните (&#?:!). Тези знаци понякога се изразяват в код, за да не бъдат объркани от емулатора за части от други функции. Пример: за да излезе знак за:
по-малко < трябва да напишете: < > & "

Регистрирана TM ®
Ако искате да напишете знак за регистрирана запазена марка, напишете &#174 и ще излезе ®.

Регистрирана TM ®
Това е друг начин да се направи горното по-лесно за запаметяване.

Copyright ©
Copyright ©
Знак за авторски права © се постига чрез един от горните кодове.

Non-Breaking Space

Sibila

PCxxx	PC600	PC700	PC800
Memory Bus Speed	300MHz	356MHz	400MHz
Processor Host Bus 100MHz	Поддържа се	Поддържа се	Поддържа се
Processor Host Bus 133MHz	Не се поддържа	Поддържа се	Поддържа се

(-и), за да се избегнат всякакви отражения от високоскоростния Rambus-интерфейс. **Бъдещите i82x** чипсети ще осигуряват поддръжка за PC-133 SDRAM, но всички достъпи до паметта ще минават непременно през MTH, или „Memory Translator HUB". Все още няма достатъчно информация за този нов HUB, но се очаква добра производителност по време на процеса на транслиране. **Чипсетът i820** поддържа различни RDRAM скорости. За съжаление обаче, не всичките тези опции ще могат да се прилагат към всяка FSB честота. В таблицата са дадени поддържаните честоти.

RIMM Sizes 64, 96, 128, 256MB

Все пак, има ли нов CPU, който да поддържа шина 133MHz ? Има един различен процесор, който поддържа i820 133MHz FSB. Най-общо казано, това е същия добър стар процесор Pentium III, за който беше обявено, че ще работи с новата, по-висока скорост на шината. Главната разлика между настоящия Pentium III и новия, е шинният мултиплайър (bus multiplier) при който всеки CPU се клоква. Настоящият Pentium III 600 работи с FSB-честота от 100MHz и мултиплайър 6x. Новият Pentium III, който поддържа по-високата 133MHz FSB, има по-висок мултиплайър, отколкото би трябвало да бъде за 600MHz. При честота 133MHz FSB, мултеплайърът ще бъде 4.5x. Новият Pentium III на 133MHz ще има означения съответно 533B (за 533MHz) и 600B (за 600MHz). С изключение на буквата „B" в края на означението, няма никакви други промени в новия стар Pentium III процесор. **Дори и повечето** от сега продаваните процесори да могат да се справят с по-високата 133MHz FSB, проблемът ще бъде в повисокия блокиран мултиплайър. Без никакво съмнение трябва да очакваме 600/100MHz с блокиран мултиплайър 6x, който да работи с 133MHz FSB при 798MHz, но може би пък ще имаме шанса да оверклокнеме, т.е. Pentium III 450 на 600 MHz.

Извод

Ясно е, че за времето от пролетта досега, Intel успяха да изчистят доста от проблемите по производителността. При всички правени тестове досега, i820 се е държал добре по отношение на платформата базирана на i440BX, даже понякога и много добре. В този нов чипсет са събрани успешно много нови характеристики и увеличена честотна лента. **За съжаление**, много малък брой от днешните софтуерни и хардуерни продукти ще могат да се възползват от този чипсет. Поставя се също и въпроса за преимуществата на RDRAM. Най-вероятно отговорът ще бъде подобен на този, който чуваме от години: „Може да не виждате още никакви предимства, но бъдещият софтуер ще ги види и ще направи разликата". **Чудно докога ще трябва да чакаме това**, може би по-дълго, отколкото трае живота на CPU и на чипсетите на Intel. Засега можем само да се надяваме да видим порядъчен брой софтуерни продукти, които използват ох-толкова-чудесния „Streaming SIMD Extensions" или даже MMX. **Възможно е също**, с течение на времето, част от увеличената честотна лента да започне да се показва през някоя новата HUB архитектура. Когато новите USB устройства станат популярни, като например USB омрежването (networking), някои от предимствата на честотната лента ще станат очевидни. Вече наистина е време да се освободи шината PCI от входно-изходния I/O-трафик между северния и южния мост на чипсета. Може да се каже, че AGP4xъе найуспешната характеристика на i820. **„Camino" или „i820"** ще си проправи бързо път, след като се решат проблемите, за които току-що споменахме. Той обаче не е страхотния хардуер, който светът очакваше. Intel се опитва да насочи нещата в нова посока, наречена RDRAM, и повечето от потребителите на компютри ще се подчинят, като накарат и останалите да ги последват. **Нуждаем ли се от i820?** Да, нуждаем се от него точно толкова, колкото се нуждаем от имплантите за бюст и присаждането на коса. Дотогава, докато методите на маркетинга побеждават над интелекта, хората ще се оставят да бъдат водени от Intel и ще плащат повече за Pentium III 600 в сравнение с Pentium III 550, само защото Pentium III 600 предлага почти незабележимото 3%-но увеличение на производителността. По същия начин хората ще плащат многото пари, които ще струват i820 и RDRAM. Както пееше Фреди Мъркюри, „The show must go on", а компютърната индустрия отдавна е задминала Холивуд.

Voodoo Man

Д-Р ГЪБ
WAR IS OVER



И кой мислиш победи скъпи читателю? Малкъта Русалка? Ам'чи Злия Манта отдавна я изпапка съз бутилка "Каберне бре-бре-брей" Да знайти само как врещя мал-ката мръсникаквица :o:)

БЪЛ
БЪЛ

Манта, баща ми ш'ти скъса гъзъ, копиле мръсну!*

ТАКА СТАВА КАТО ПУСКАШ САМО НА ОНЯ ДРЕБЕН ПРЪДЛЮ-РАКА ПУСТИННИК!

Демоните на Господ победиха с KFA (Kill The Fuckin Angels) чийтърите му н'иедни.

Туй згърчино мизе

Туй е Архайкъл Михалексън

Йуда, дету изтегли чийта от Net-а си зе 30-те сребърни долара и написа книга "Имал ли е Христос патка?" станала бест-селър сред серийните убийци на патки и одобрена от дружеството за защита от животните (до един месо-ядни).

КАСАПНИЦА "ИЙСУС И БРАТ МИ"

АЛИ! ЛУЙЯ

Уй, на Бати Паткъта!

Помощ! Аз съм патката на Христос!

* ПОСЛЕ ТОЙ НАИСТИНА МУ ГО СКЪСА - ОТ ЦЕЛУВКИ



JA, Red Hat, JA A A.....

THIS IS BILLY WOLF

Ташак да става

LINUX

Червенѣта шапуица сѣ омѣжи за вълкът и направи с него, ох само каквото тя направи... - хитовия TVсериал "Как да сѣ придпазим ут влѣци".

Барда очастваше активно в кѣмпанията пу нѣбиръне на дубрувулци.
По време на войната.
сѣчиняваше пѣтриотични песни.
След нея възпя падналите в боя.
После си купи замък.

Soul Reaver-a се запопи и основа Първа Парадуксална банка "Мъртви души". Сига сѣ храни ридовну по време на проповед!

ВЛОЖЕТЕ ПАРИТЕ СИ В ЦАРСТВОТО НЕБЕСНО!

МЛЯС!

ЛЕЛИЛУЙА!

МАЛИМУЙЯ!

КУХА ТИКВА

RAZIEL

А нашият герой се сепна, отвори очи и се загледа тъпо в монитора. На премигващия екран се зъбеха един на друг Арахангел и Архидявол.

На доктора му беше писнало от герои. 6:00! Време за работа.

Беше

НАЙ ПОСЛЕ!

McFc

КРАЙ

* молѣ да мѣ извинити за правуписѣ ама ми се скапа пруграмъта за курекция нѣ грешки.

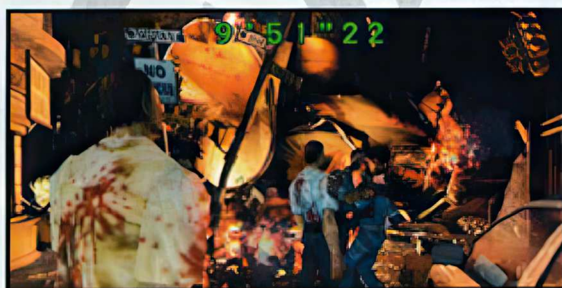
TIPS & TRICKS

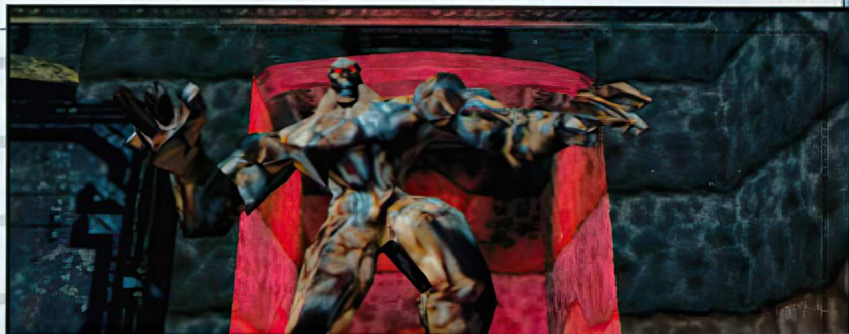
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Натиснете и задръжте клавиша [Shift], след което натиснете последователно следните клавиши в главното меню, за да активирате съответният cheat. **Наблюдавате поредните FMV** - [Нагоре] [Ляво] [Дясно] [Ляво] [Дясно] [Ляво] [Дясно] [Долу]. **Избор на ниво** - [Долу] [Дясно] [Ляво] [Дясно] [Ляво] [Дясно] [Ляво] [Нагоре]. **1.** Това може да бъде направено само пет пъти и съответно ще увеличи нивото на трудност. **2.** Въведте кода веднъж за Debug 1 и втори път за Debug 2. **3.** Има и код, който позволява смаляването и увеличаването на героите.

RESIDENT EVIL

Смяна на дрехите: Спаси другите двама играчи и довърши играта. След спечелените точки ще се появи фразата: "You've got the special key". Сейвнете играта и след това веднага я започнете. Влезте в стаята с голямото огледало на втория етаж. Отключете вратата в дъното. Влезте в помещението и стигнете до края му. Ще се появи съобщението:"There is an outfit that fits you perfectly, do you want to put it on?" Изберете "Yes" за да смените дрехите на вашия герой. **Изстрелване на ракета:** Завършете играта успешно без да прибягвате до каквито и да е „saves". **Убиването на Plant 42:** Chris може да спести амуниции, докато се бие с Plant 42 ако използва бойния си нож. Само след няколко нарязвания противникът ще е мъртъв. **Как да се логваме към компютъра:** За да се логвате към компютъра в лабораторията и да отключите зони B1 и B2, използвайте следните пароли. 1-во: **John**; 2-ро: **Ada**; 3-то:**Mole**. **Как да получим Star Crest:** Отидете в залата с многото картини. Включете бутоните зад картините в следната последователност: първо този зад картината с новороденото бебе, след това детето, веселият малчуган, младият мъж, мъжът на средна възраст, старецът. **Как да си запазим амунициите докато играем като Jill:** Докато играете като Jill, не застрелвайте първото зомби, което застава над тялото на Kenneth. Вместо да го убивате изтичайте във всекидневната. Barry ще ви заговори преди зомбито да влезе през вратата. Barry ще го застреля три пъти и ще му отнесе главата.





O.D.T.

Изпишете един от следните кодове в съответния прозорец, за да активирате съответният cheat. Ако сте набрали кода правилно се чува характерен звуков сигнал.

Ефект	Прозорец	Код
Може свободно да избирате ниво	Основно меню	**lacrimosa**
Играете с Sophia	Основно меню	**sophia**
Играете с Karma	Основно меню	**karma**
Пълна енергия	При натискане на пауза	**xul**
Пълна мана	При натискане на пауза	**boz**
Пълен капацитет на 4-те оръжия	При натискане на пауза	**jbb**
Увеличаване силата на 4-те оръжия	При натискане на пауза	**math**
Увеличаване на живота, оръжието и амунициите	При натискане на пауза	**grabo**
Максимален опит	При натискане на пауза	**mumu**
50 живота	При натискане на пауза	**alex**
Всички заклинания	При натискане на пауза	**rik**
Добавяте по една звезда към всяко придобито заклинание	При натискане на пауза	**vince**
Пълни енергия, мана, опит, оръжия, сила, 50 живота, повече амуниции дух, всички заклинания с по 4 звезди	При натискане на пауза	**cachou**
Отстранява защитата на врага	При натискане на пауза	**bar**
Неизвестен	При натискане на пауза	**birdy**
Неизвестен	При натискане на пауза	**odt**

Моля пишете ни за действието на неизвестните кодове. Прекъсване на collision detection: - Задръжте **C + [Ctrl] + Z** и натиснете курсорния клавиш, за да се движите без collision detection. Всички заклинания, оръжия, допълнителни животи, здраве и мощ на оръжието - Задръжте **C + [Space]** по време на играта.

Скъпи читатели, вече имаме възможността да публикуваме чиитове по ваше желание в рубриката TIPS&TRICKS. Очакваме вашите предложения на познатия ви редакционен адрес или на нашия e-mail.

SHADOW MAN

Въведете "data\scripts\menus\english" като под-директория в директорията, където сте инсталирали играта. Преименувайте "release.ms1" на „release.ms1". След това преименувайте "debug.msc". на "release.msc". Презаредете играта, за да имате достъп до cheat-овете за недосегаемост, всички оръжия, всички предмети, възможност за произволен избор на меню и други опции.



SW: EPISODE 1 RACER



Повече пари: Натиснете **[Shift] + [F4] + 4** на екрана, където се купуват POD части. Забележка: Този код може да бъде използван **само пет пъти** след всяко състезание, независимо от резултата.

SW: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENANCE



Cheat mode: Натиснете [Backspace (клавиша за връщане назад)] по време на играта, след което изпишете следните кодове в диалоговия прозорец, за да активирате съответния cheat. Появява се съобщение, което потвърждава, че сте въвели верния код. Някои кодове могат да се въвеждат повторно, за да се неутрализира или удвои действието им. Пълен живот - **give me life**, Пълно здраве - **heal it up**, Играете като кралица - **Amidala iamqueen**, Играете като Qui-Gon - **Jin iamquigon**, Играете като Panaka - **iampanaka**, Играете отново като Obi-Wan - **iamobi**, По-добър поглед - **beyond cinema**, Поглед отгоре - **from above**, Поглед от първо лице - **naughty naughty**, Поглед в рамка - **perf**, Забавено движение - **slowmo**, 60 кадъра в секунда - **60fps**, Наблюдаваш скоростта на кадрите - **fps**, Автоматично откриване на огън - **perfection**, Наблюдаваш кредитите си - **where is gurshick**, Наблюдаващ кредитите - **gurshick**, Забавени графики - **drop a beat**, Самоубийство - **donttttt**, Самоубийство - **rrrrright**, Самоубийство - **kill me now**, Буги mode2 - **oldcode**, Всички оръжия, пълни амуниции - **i like to cheat**, Силно намаляване на трудността - **i really stink**, Намаляване на трудността - **i stink**, Повишаване на трудността - **i rule the world**, Променяш цветовата гама към червено - **but i feel so good**, Оръжие 3 е по-мощно - **happy**, Дезактивираш измамите - **turntables**, "Tech Bonus!" съобщение - **brenando**.

SYSTEM SHOCK 2

Натиснете и задръжте [Shift], след което натиснете клавиша за [двуеточие] по време на играта в action режим, докато инвентара не е дисплейван на екрана, за да видите точната команда. След това изпишете един от следните кодове и натиснете [Enter], за да активирате гадения cheat. Максимален статус **ubermensch**, Всички psi точки **psi_full**, Показва номера на версията **show_version**, Създаване на даден предмет от списъка **summon_obj <item name>**, Получавате даден обем cyber модули **add_pool <number>**, Задейства се панела за инвентара **toggle_inv**, Циклира наличните амуниции **cycle_ammo**, Задейства се компаса **toggle_compass**, Задейства се разделителния курсор **split <0 or 1>**, Скок **shock_jump_player**, Поставя курсора в "look mode" **look_cursor**, Презареждате оръжията **reload_gun**, Включвате първични и вторични оръжия **swap_guns**, Покачва Psi силата **select_psipower**, Търси и активира оръжие от инвентара **equip_weapon**, Циклира активирани оръжия **cycle_weapon <-1 or 1>**, Действа като 1-5 ниво клавиатура **psi_power**, Стопира настоящия email/log **stop_email**, Разчиства съществуващия teleport marker **clear_teleport**, Бързо свързване на слотове **quickbind**, Използвате предметите по име **use_obj**, Активира unread log **play_unread_log**, Задейства mouselook cursor modes **toggle_mouse**, Превключване между режимите **frob_toggle**, Използвате предмет от инвентара по желание **interface_use**, Изстрел с дадено оръжие **fire_weapon <0 or 1>**, Влачи и пуска **drag_and_drop <0 or 1>**, Запаметяване в настоящата под-директория **quicksave**, качвате от настоящата под-директория **quickload**. Списък на единиците / имената на предметите/: Въведете едно от следните имена с кода summon_obj. 10 nanites, 20 nanites, 5 nanites, ap clip, arach. organ, arachnightmare, assault rifle, big nanite pile, blast turret, brawnboost, brawnboost implant, cards med card, chem #1 (Fm Fermium), chem #2 (V Vanadium), chem #3 (Ga Gallium), chem #4 (Sb Antimony), chem #5 (Y Yttrium), chem #6 (Cu Copper), chem #7 (Cf Californium), chem #8 (Na Sodium), chem #9 (Os Osmium), chem #10 (Ir Iridium), chem #11 (As Arsenic), chem #12 (Cs Cesium), chem #13 (Hs Hassium), chem #14 (Te Tellurium), chem #15 (Mo Molybendium), chem #16 (Tc Technetium), chem #17 (Ra Radium), chem #18 (Ba Barium), chem #19 (Se Selenium), chips, crew 2 card, crew card, crewwoman, cryo card, crystal shard, delacroix, detox patch, electro shock, emp grenade, emp rifle, emp shot, endurboost swiftboost, explode barrel, female appar., french-epstein device, fusion cannon, fusion shot, gr. over. organ, greater over., gren launcher, grub, grub organ, hack soft v3, he clip, heavy armor, ice pick, ice pick recycle, incend. grenade, int boost, invisibile arachnid, lab assistant implant, large prism, large worm beaker, laser pistol, laser turret, light armor, maintenance tool, male appar, malecrew, med annex key, med patch, medical kit, medium armor, midwife, midwife organ, mn. over. organ, modify soft v3, molec. analyzer, monkey brain, nanitesm, overlord, pellet shot box, pistol, portable battery, power cell, protocol droid, prox. grenade, psi amp, psi booster, psi patch, psi trainer, r 1 nanite,r and d card, rad barrel, rad patch, rad patch medical kit, rec crew key, recycler, reflec armor, repair soft v3, research soft v3, rifled slug box, rumbler, rumbler organ, security card, science card, shotgun, slug turret, smartboost, soda can, speed boost, standard clip, stasis field generator, stats trainer, strength boost, swarm, swarm organ, swiftboost implant, tech trainer, timed grenade, toxin grenade, toxin grenade small prism, turret rocket, turret slug thrower, vacc suit, viral prolif, weapon trainer, wide machinery, worm launcher, worm skin, wormblood, wormgoo, wormheart, wrench. Виждате предишните команди: Задръжте **[Shift]** и натиснете клавиша **[:]** за да ви се покаже предишната команда, след това натиснете **[Tab]**. Последната въведена команда се появява в списъка.

КОРЕКТНОСТ КОМПЕТЕНТНОСТ КАЧЕСТВО КОРЕКТНОСТ КОМПЕТЕНТНОСТ КАЧЕСТВО

5 години

Компютри
Компоненти
Електроника

на едро

За нашите дилъри най-доброто от пазара при отлични условия

MULTIELECTRONICS®

София, ул."Свети Георги Софийски" 10, тел. (02) 91832, факс (02) 9516166
e-mail: sales@multielectronics.com